Joypad

DREAMCAST - N64 - PSONE - PLAYSTATION 2 - ARCADE - GB - XBOX - GAMECUBE

Joypad

N° 105 février 2001

LE MAGAZINE DES CONSOLE

Tous les tests du mois : Final Fantasy IX (PSone) Grandia 2 (Dreamcast) • Kessen (PlayStation 2) Mario Tennis (Game Boy Color) • La PS2 se déchaîne : Ace Combat 4 • Gran Turismo 3 • World Sports Car !



Le meilleur de l'import : Rogue Spear (Dreamca Final Fantasy (WonderSwan Color) • Lunar 2 (PSo Star Lancer (Dreamcast) • La Xbox devient réali La machine • Les premiers jeux • On y a goû

XBOX

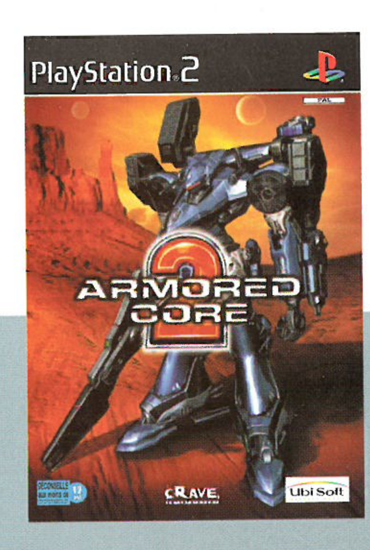
T 4161 - 105 - 35,00 F

PAD N° 105 • 35 FRANCS • BELGIQUE 220 FB • SUISSE 9 FS • CANADA 8,75 $ • PORTUGAL CONT 1100 ESC • ANTILLES-GUYANE 38 F • RÉUNION

ATTENTION !

UN MAUVAIS ENTRETIEN PEUT ENTRAÎNER UNE USURE PRÉMATURÉE DE VOTRE ROBOT.

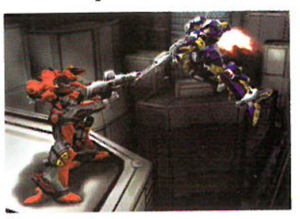
VEILLEZ À RESPECTER LE CALENDRIER DES RÉVISIONS.



Armored Core 2™ : des robots plus vrais que nature.







Attention, sur la planète Mars, les températures peuvent être extrêmes. Mieux vaut un robot bien préparé pour avoir une chance de remporter les combats intenses qui s'y déroulent. Plus de 200 pièces à configurer pour personnaliser vos unités, des missions à effectuer en mode solo ou en mode duel, une action permanente et des graphismes impressionnants : quand les robots s'attaquent à la PS2, ils ne laissent rien au hasard.



FROMSOFTWARE







TEMPS X

La chronologie Xbox est fascinante. Après des mois de rumeurs, Microsoft annonçait l'an passé l'existence d'un projet de console de jeux. Sur un marché déjà particulièrement encombré (Sony, Nintendo, Sega...), le géant de Redmond, visant à se diversifier de façon lucrative, motivé par ses soucis judiciaires, devait alors étonner. Mission accomplie avec cette nouvelle démonstration technique réalisée il y a quelques jours à Paris. Malice aura subjugué son audience, fasciné ses spectateurs et séduit les éventuels détracteurs Xbox. Une espèce de « 3 hits combo » dans le microcosme des joueurs, que la suprématie d'autres constructeurs commence à lasser semble-t-il. Microsoft sur le devant de la scène, vedette des semaines (mois ? années ?) à venir. L'occasion pour nous de vous proposer un dossier complet, agrémenté d'interviews exclusives de ceux qui ont fait, font et feront l'Histoire de la Xbox. Si Microsoft tourne ainsi une nouvelle page de son Histoire, les joueurs entrent aussi très certainement dans une nouvelle ère vidéo-ludique, celle qu'Igor et Grishka, visionnaires, appelaient le Temps X.

T.S.R.

sommaire

Un mois en demi-teinte. Des titres relativement nombreux, mais une qualité pas toujours au rendez-vous. Du côté de l'Europe, on saluera comme il se doit l'arrivée de Final Fantasy IX (PSone), Mario Tennis (GBC) ou encore Grandia 2 (DC). Toutes les machines ou presque (la N64 faisant résolument bande à part) sont représentées. C'est en import que le reste se passe avec des titres attendus qui, pour certains (The Bouncer sur PS2) s'avèrent particulièrement décevants. Bref, on ne sait plus sur quel pied danser…

Joypad est édité par la société HDP au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social : 10, rue Thierry le Luron 92538 Levallois-Perret Cedex
tél. : 01 41 34 87 75 fax : 01 41 34 87 99 tél. abonnements : 01 55 63 41 14
Siège de la rédaction : Immeuble Delta 124, rue Danton TSA 51004
92538 Levallois Perret Cedex
Gérante : Christine Lenoir
Directeur délégué adjoint : Pascal Traineau
Principal associé : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
Directrice de la publication : Christine Lenoir

LA RÉDACTION
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps / oscamps@hfp.fr
Rédacteur en chef : Jean-François Morisse / morisse@club-internet.fr
Rédacteur en chef adjoint : Nourdine Nini / trazom@club-internet.fr
Chef de rubrique : Julien Chièze
Correspondant permanent au Japon : François Hermellin
Secrétaire de rédaction : Géraldine Humphries.
Correctrice : Laetitia Faedda
Secrétaire : Nathalie Brun

Ont participé à ce numéro :
Angel Davila (Angel), Christophe Delpierre (Chris), Grégoire Hellot (Greg), Jean Santoni (Willow), Grégory Szriftgiser (RaHaN), Kendy Ty (Kendy), François Tarrain (Elwood), Karine Nitkiewicz (Karine), Julien Hubert (Julo), et Xavier Brun (M. Brown).
Nous tenons à remercier Viviane Fitas, Cécile Lando et François Tarrain.
Pour contacter la rédaction : redacpad@club-internet.fr
Numéro Promévente : 08.00.19.84.57

LA MAQUETTE
Directeur artistique : Christophe Gourdin assisté de Lionel Gey
Maquettistes : Hervé Drouadène, Nicolas Lainé, Yohan Méheu.
Iconographie : Rémi Aumeunier
Correcteur photos : Stéphane Leclercq
Illustrateur : Pi XX

LA PUBLICITÉ
Directrice de publicité : Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25)
Directeur de clientèle : Antoine Tomas (01 41 34 86 93)
Chef de publicité : Jean-François Feneux (01 41 34 88 33)
Assistante : Cécile-Marie Réyé (01 41 34 87 28)

SERVICE PROMOTION
Promotion : Hélène Chemin, Anne Levavasseur
Abonnements Joypad BP2, 59718 Lille Cédex 9
Tarifs 1 an (11 nos) France : 279 F, étranger bateau : 379 F
Tarif avion sur demande au 01 55 63 41 14

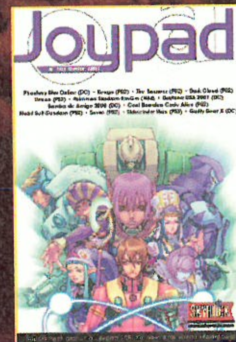
LE MINITEL
Service télématique 3615 Joypad Centre Serveur : Nudge Interactive
Rédaction/animation : Guillaume Petetin et Frédéric Lapalus
Responsable : Frédéric Garcia

Photogravure : Compo Imprim, Hafiba
Imprimé par Brodard Graphique membre de E2G, et la Galiotte Prenant
Distribution presse : Transports Presse
Illustration de la couverture : Xbox © Microsoft.

Commission paritaire : 0305K73360
Ce numéro comporte un supplément éditorial de 32 pages qui ne peut être vendu séparément, jeté sur la couverture, et 1 CD Wanadoo collé sur la 1re page du 2e cahier, sur la totalité du tirage.



Le booklet des meilleurs jeux d'import



Comme l'indique son titre, vous trouverez une sélection des meilleurs softs disponibles en import. Des jeux à l'intérêt phénoménal aux titres les plus attendus, les verdicts sont rendus et rien ne pourra les changer. Un concentré de pur bonheur concocté par l'ensemble de la rédaction qui s'est, comme à l'accoutumée, pliée en quatre.

JOYPAD 105 FÉVRIER 2001

Hot ! Hot ! Hot ! Hot !

Décidément ce mois-ci, RaHaN aura été sur tous les événements ! Rien que pour vous (et non pas pour son plaisir égoïste de joueur chevronné), le fils des piges farouches est parti assister à la conférence de presse concernant la future Xbox de Microsoft. Des interviews, de premières impressions... le tout livré dans le détail p. 14. C'est trop bien d'être reporter !



WORLD SPORTS CARS

ÉDITEUR : UBI SOFT
MACHINE : PLAYSTATION 2
DISPO. EUROPE : FIN 2001

World Sports

La simulation ultime ?

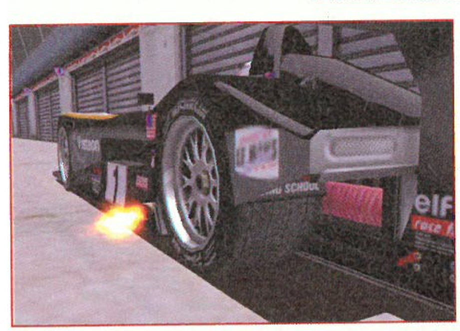




ALORS QUE GT3 FRANCHIT UN NOUVEAU CAP GRAPHIQUE EN MATIÈRE DE SIMULATION AUTOMOBILE, WORLD SPORTS CARS SEMBLE, QUANT À LUI, ÊTRE EN PASSE DE RÉVOLUTIONNER LE GENRE ! SI, SI, Z'AVEZ QU'À MATTER LES PHOTOS POUR EN ÊTRE PERSUADÉ...

Toutes les photos disponibles mettent en scène une seule voiture en piste. Alors ok, c'est grave beau, mais un PC ou une PS2 seront-ils capables d'en afficher cinq en même temps sans moufeter ?







Oh, on se calme ! Sage, gentil, pas mordre et pas appeler à la rédac' pour nous harceler de questions sur World Sports Cars. Ça sert à rien ! Pourquoi ? Simple, on n'a pas que ça à foutre... Ok, détendez-vous, j'plaisante. Non, sérieusement : primo, les photos qui ornent ces pages sont issues de la version PC en cours de développement (finalisée à 75 %), secundo, nous n'avons strictement aucune foutue idée de ce que nous réserve la version PS2. Pire, nous ne sommes même pas sûrs que WSC sur PC sera aussi bon et abouti qu'il y paraît ! M'enfin, que voulez-vous, on ne peut pas s'empêcher d'être optimiste au regard du pedigree de la bête. C'est bien simple, pour l'heure, tout ce qui a été dévoilé sur cette production fleurait bon la perfection absolue et le chef-d'œuvre en devenir. Développé par le studio Empire, World Sports Cars ne fait clairement pas dans la demi-mesure : cette production a été pensée pour reproduire, telle une copie carbone, toutes les finesses du sport automobile. Ni plus, ni moins ! Oh, je sais, vous allez me rétorquer que GT3 aussi se la joue ultra-réaliste, et qu'il sera difficile de faire mieux. Ouais, ben détrompez-vous... Si les p'tits gars d'Empire parviennent effectivement au résultat qu'ils nous annoncent, on va se prendre une monstrueuse baffe.

LE SOUCIS DU DÉTAIL

Pour vous convaincre de l'incroyable travail effectué sur la conception des véhicules et des modèles physiques, sachez que chacun des 16 véhicules disponibles est composé d'une soixantaine de pièces mécaniques parfaitement fonctionnelles, du moteur, en passant par les phares, les diverses tuyauteries et

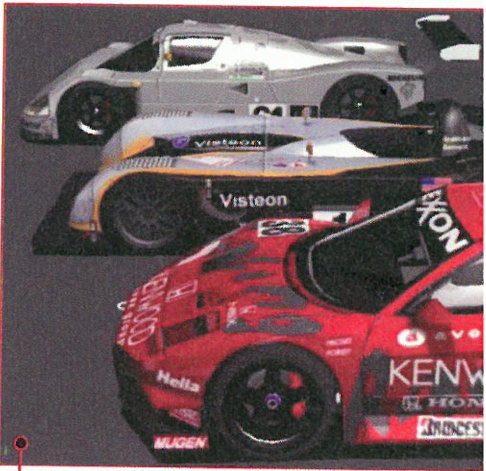
Cars

CHAQUE BOLIDE EST COMPOSÉ DE QUELQUE 60 PIÈCES FONCTIONNELLES !



On pourra s'amuser à désosser sa caisse pour en admirer l'intimité. Matez le moteur, c'est une œuvre d'art !





Tous les véhicules présents dans le jeu sont l'exacte reproduction de véritables modèles de compétition.



autres faisceaux électriques, les freins, les suspensions, le châssis et plein d'autres trucs de compétition super-pointus. Bien entendu, on pourra régler la majorité de ces organes mécaniques (pas moins de huit réglages rien que pour les suspensions !), organes qui en course pourront, comme il se doit, subir de nombreux dommages (usure des pièces, différentiel, circuit hydraulique...) ! Parallèlement à ce réalisme « mécanique », les graphistes d'Empire se sont attachés à reproduire le plus fidèlement possible les carrosseries des bolides. Inspirés des fleurons de la compétition automobile, ils sont bardés de tant de détails esthétiques que l'on a vraiment l'impression qu'il s'agit de vrais. Reflets à gogo, salissures en temps réel, chocs apparents, possibilité d'exploser sa tuture en mille morceaux lors d'un gros crash... Lorsque l'on voit le rendu de ces monstres de puissance, on a peine à croire qu'il s'agit d'un « simple » jeu vidéo, tant on touche du doigt le photo-réalisme absolu !

Le dernier point qu'il convient de mettre en avant est la qualité des modèles physiques, développés pour chaque voiture. Ceux qui ont vu tourner la pré-version de WSC en sont restés tout cois : selon les aspérités de la piste ou l'angle de braquage, on peut apprécier le jeu des suspensions indépendantes et les différents mouvements du châssis ! Non, décidément jamais, ô grand jamais, on avait pu admirer un tel travail d'orfèvre dans une simulation automobile. Et encore, on ne connaît pas dans le détail tous les raffinements prévus dans la version définitive. Intelligence Artificielle, modes de jeu, durée de vie... autant d'inconnues qui laissent planer un épais mystère sur cet ambitieux projet. Mais, ce qui nous turlupine le plus n'est pas là...



Ne vous fiez pas à cette photo : elle est issue de la version PC de WSC. Quant à la mouture PS2, on ne sait pas du tout si elle proposera le même rendu graphique !

TROP AMBITIEUX ?

À l'image de The Getaway, dont nous vous parlions le mois dernier, le projet World Sports Cars comporte un risque : être victime de son ambition débordante. En clair, au stade de développement actuel, la version disponible ne met en scène qu'une seule voiture en piste, sans aucun autre concurrent. Et déjà, le PC doit bien tirer la gueule pour afficher la scène sans rendre l'âme. Alors imaginez un peu la même course, avec 5 bolides à l'écran... Autre sujet « sensible » : la masse de travail phénoménal à abattre pour finaliser la version PC (et je ne vous parle pas de la PS2). Bon, dans l'absolu ça pourrait sembler « anodin » comme problème, si les développeurs d'Empire possédaient un staff comme celui de Polyphony Digital (une centaine de personnes bossent sur GT3). Ben oui, chez Empire, ils ne sont ni 100, ni 50, ni 10, mais seulement 2 à plancher sur WSC. Oui, vous avez bien lu : deux frères (Chris et Tony West) qui doivent assumer toute la charge de boulot ! Et là, moi j'dis qu'ils sont complètement fous les gars... Comment diable vont-ils mener de front un développement aussi titanesque ? Seront-ils également responsables de la version PS2 ? Vont-ils crever avant de voir le bout du tunnel ? Comptez sur nous pour vous tenir au courant...

PAR ELWOOD

SONIC ADVENTURE 2

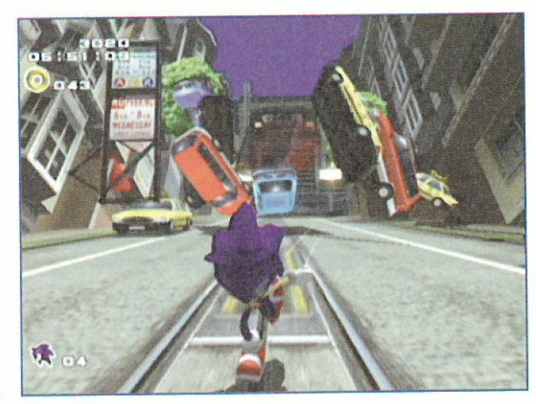
EDITEUR : SEGA
MACHINE : DREAMCAST
DISPO. EUROPE : INDÉTERMINÉE
DISPO. JAPON : COURANT 2001

Sonic Adve

Démo et premières impressions

C'EST LE DIXIÈME ANNIVERSAIRE DE SONIC, VOYEZ-VOUS, ET DU HAUT DE SA DÉCENNIE LE HÉRISSON LE PLUS RAPIDE DU MONDE NOUS REVIENT DANS UN NOUVEL ÉPISODE QUI TIENT AUTANT SES PROMESSES QU'IL SE RÉVÈLE SANS SURPRISE. À PREMIÈRE VUE EN TOUT CAS...

Car nous avons pu nous essayer à Sonic Adventure 2, oui, nous avons pu. Et nous avons apprécié ce moment privilégié, oui, en effet (j'ai un peu tendance à parler comme Kenshin depuis que je mate les DVD de la série TV, désolé). À mon habitude, que certains n'hésiteront pas à qualifier de dilettante (mais je n'ai pas de leçon à recevoir de toi Kendy, non, je n'ai pas !), j'ai laissé tourner la démo de euh... cette démo, pour voir un peu ce que ce nouvel épisode allait a priori nous réserver. C'est sans étonnement aucun que j'ai retrouvé le moteur 3D du premier Sonic Adventure qui avait, ma foi, déjà merveilleusement fait ses preuves. Et puis une vidéo est apparue, et par éclairs, j'ai retrouvé des personnages récurrents de la série, comme le Dr Eggman (Robotnik) ou encore Knuckles, avec ses poings gantés et sa capacité hautement appréciable à pouvoir grimper aux murs. Ici, pas de Tails à double queue à l'horizon, mais il serait tout de même étonnant de ne pas le retrouver dans la version finale du jeu. Ceci étant dit, le niveau de la démo me tend les bras.



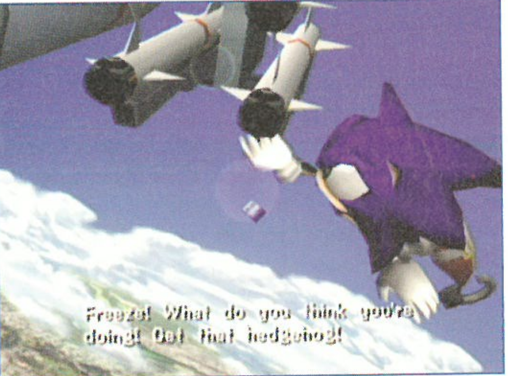
Je n'en puis plus. C'est parti les amis, j'appuie maintenant sur le bouton Start...

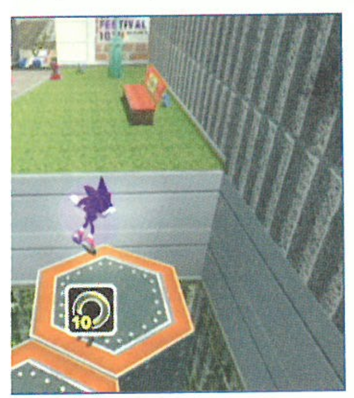
LA « HEDGEHOG ATTITUDE »

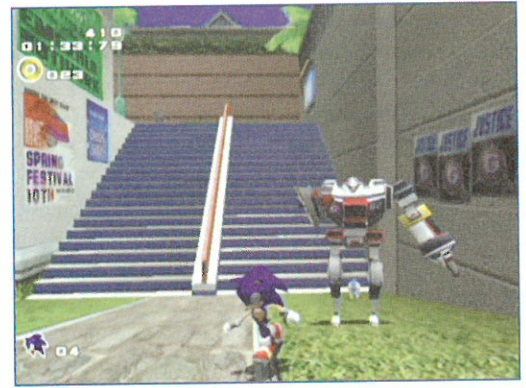
Pendant les premières secondes de jeu, on découvre un hélicoptère et l'on suit une conversation radio entre ses occupants et d'autres personnes. Tout semble bien se passer jusqu'au moment où un occupant de l'appareil s'écrie : « Le hérisson, mais qu'est-ce qu'il fait ? Il casse tout, il va s'enfuir, attention ! » (bon, je traduis librement hein, mais c'est à peu près ça). Il semblerait qu'après avoir été capturé, Sonic ait récupéré quelques forces et c'est sans difficulté apparente qu'il s'éjecte de l'engin, plusieurs milliers de mètres au-dessus du sol. Il atterrit bien évidemment sur la terre



Sonic a regardé pas mal de vidéos de skate. Il faut croire que ça lui sert...





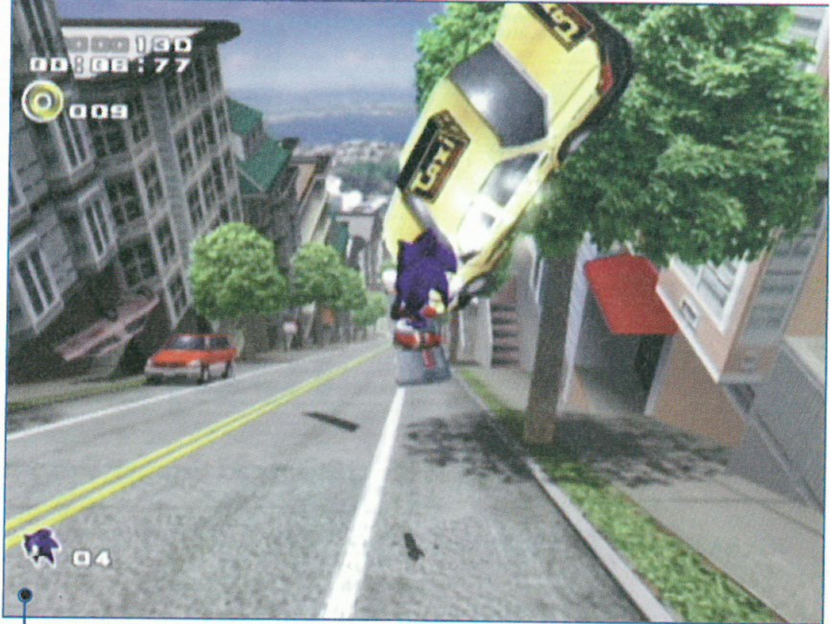




nture 2



Sonic arrache un morceau de l'aile de l'hélico (euh, ça a des ailes un hélico ?) et fait du sky-surf. C'est un peu ça la Hedgehog attitude...



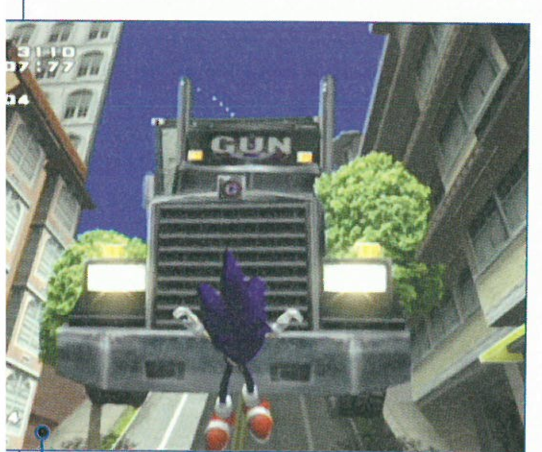
Lorsque Sonic percute une voiture, c'est cette dernière qui dégage. Balèze !





Cet énorme robot est dangereux mais il se révèle également très lent. Profitez-en.

ferme sans dommage (bah tenez), et parcourt ensuite une route que l'on devine parsemée d'embûches. Le morceau d'aile que Sonic a arraché à l'hélico (sic) lui sert désormais de skate, et les larges rues en descente qui apparaissent devant lui sont le terrain de jeu idéal pour tenter quelques figures... Les voitures sont bousculées, les limites de vitesse non respectées, et Sonic s'autorise même quelques « grinds » sur des rambardes. Bref, le ton est tout de suite donné et c'est un jeu 100 % adrénaline auquel on a affaire. La suite ne dément en rien cette première impression. Quelques ennemis vous barrent la route, des robots énormes et lents, mais ils ne peuvent guère vous stopper, vous, l'éclair bleu tellement plus vif et plus rapide. Des marques accélératrices au sol vous amènent à tenter de franchir le mur du son, des bumpers vous projettent en l'air vers d'autres cieux, vous dévalez un immeuble à la verticale en courant sur sa surface... Tout cela n'est pas très réaliste mais reste fidèle à l'univers de Sonic, que l'on retrouve ici dans toute sa maestria.



Ce camion gigantesque vous poursuit sans relâche. Très curieusement, ce gros bahut est presque aussi rapide que vous.

« I'M FASTER THAN LIGHTNING ! » *

Tenez, c'est marrant, je me souviens tout à coup de cette phrase de Jacky Briant, dans Virtua Fighter. Il faut dire qu'elle convient sans problème à Sonic, qui pourrait se l'approprier et en faire son cri de guerre. Sonic Adventure 2 reste en effet fidèle à la tradition de vitesse effrénée de la série, et la Dreamcast aidant, on a droit à des effets graphiques de plus en plus impressionnants. Les textures, tout d'abord, se révèlent indéniablement réussies. Et puis il y a ces séquences « émotions », où tout est fait pour vous en mettre plein la vue. La plus mémorable de toutes, sur le premier niveau, est sans doute celle du camion, énorme, qui vous poursuit dans la rue en bousculant tout sur son passage. Cela rappelle bien évidemment la scène de l'orque, dans le premier Sonic Adventure, qui tentait de vous rattraper en réduisant en miettes le fragile ponton sur lequel vous vous trouviez... Bref, on se dit que si le premier niveau du jeu est déjà tellement impressionnant, pas exceptionnel, certes, mais impressionnant, on peut imaginer sans peine que la suite sera également à la hauteur. Il faudra évidemment attendre encore un peu avant de le savoir à coup sûr, et de pouvoir affirmer, sans davantage de crainte de se tromper, que ce nouveau Sonic est un bon cru. Patience...

* *« Je suis plus rapide que l'éclair ! »*



PAR CHRIS

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 2001

ÉDITEUR : SONY C.E.E.
MACHINE : PLAYSTATION 2
DISPO. EUROPE : AUTOMNE 2001

World Rally

Toujours plus bluffant

MON PREMIER EST UN TITRE PLAYSTATION 2 JUSTE HALLUCINANT. MON SECOND EST UNE SIMULATION DE RALLYE QUI ENTERRE LA CONCURRENCE. MON TOUT SE NOMME WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 2001, OU WRC 2K1 POUR LES INTIMES FAUSSEMENT BRANCHOUILLES.





Grâce à la licence officielle de la FIA, WRC 2001 reprendra parcours et pilotes réels.

Je le répéterai aussi longtemps qu'il le faudra. Je le scanderai sur tous les toits, sur tous les tons. Oui, j'avoue, si vous m'y poussez, j'irai même jusqu'à employer les ruses les plus fourbes mais, oui, j'y arriverai. Arriver à quoi ? Eh bien tout simplement à vous convaincre d'une chose limpide comme l'eau de mon robinet (c'est-à-dire vraiment limpide, je tiens à le préciser) : en matière de simulation automobile sur PlayStation 2, la prochaine référence se nommera World Rally Championship 2001 ! Un point c'est tout. Vous savez, rien que d'écrire cette phrase réveille en moi une foule de souvenirs plutôt sympathiques. Ah cette divine journée à Liverpool. Ah cette pluie cinglante, et accessoirement cette excellente démo exclusive de WRC 2001. Une tuerie, plus bluffante encore que les plus belles pré-versions de Gran Turismo 3. Alors oui d'accord, bien évidemment ce ne sont justement que des « démos », ok j'en conviens, je n'ai pas encore touché réellement la bête, mais déjà visuellement au secours la baffe magistrale. Le meilleur reste que pour une fois (ça m'arrive parfois j'en conviens), je n'en rajoute pas du tout ! Ainsi, c'est à la jeune équipe d'Evolution Studios (fondée par d'anciens de D.I.D. et de Psygnosis) que nous devons cette prouesse technique... et espérons-le ludique. À quelques mois des premières versions previews, il serait néanmoins trop bête de ne pas vous en montrer toujours un peu plus. Oui, décidément trop bête...

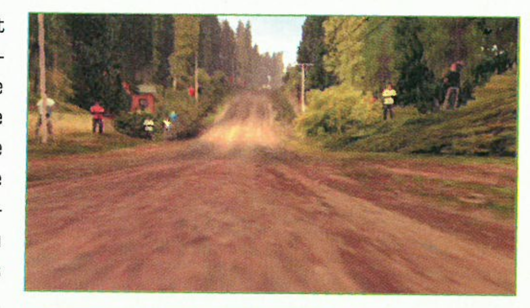


Des sensations pures

Lorsque de nouveaux clichés d'une telle production nous parviennent, comment pourraient-ils passer inaperçus ? Réponse facile, ils ne le peuvent pas. Vous en conviendrez, World Rally Championship 2001 impres-

Championship 2001

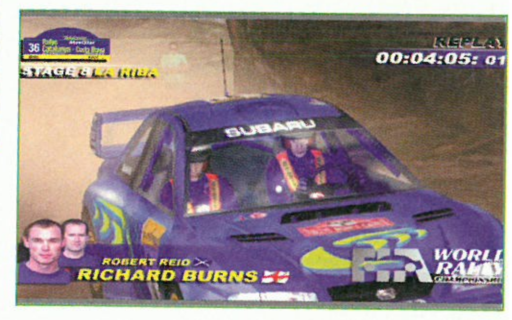
sionne méchamment. Autant l'avouer, en attendant de voir bouger The Getaway, à ce jour il s'agit carrément de la meilleure production européenne dédiée à la PS2. Néanmoins, après vous être délecté de ces nouvelles images qui calment gentiment, je me demande bien ce que je vais pouvoir vous apprendre de plus. En effet, pour l'instant les infos nous arrivent au compte-gouttes et suite au reportage du mois dernier, que vais-je bien trouver de neuf à vous dévoiler ? Question fort complexe ma foi. Remarquez, plusieurs solutions s'offrent à moi, histoire de remplir ces pages. Soit je lorgne du côté de Willow et je vous raconte un peu ma life en vous avouant, à défaut de mama corsica, que la gent féminine m'oblige à boire cul sec des verres de whisky, soit je m'inspire d'Elwood en vous parlant de mes folles traversées en métro, à défaut de partager des moments extrêmes avec Scootibou. Mouais, j'vous sens moyennement chauds sur le coup. Et puis finalement, quoi de plus confortable que d'exploiter ma propre technique ancestrale, depuis longtemps copyrightée, technique dite du « texte kaktoïfiant et explosifiant







Le travail sur la propagation de la lumière est hallucinant lors des spéciales de nuit.



de gab' ». Attention, là je vous livre mes petits secrets, n'hésitez pas à prendre des notes. Dans le fond, rien de plus facile puisqu'il suffit d'écrire plein de mots les uns à la suite des autres, de s'enflammer en faisant plein de phrases gorgées de superlatifs et qui racontent de nombreuses choses super-passionnantes sur le titre en question. Allez hop, mettons en pratique ce concept hautement élaboré. En somme, WRC 2001 est la simu' de rallye qui va mettre tout le monde d'accord. Pourquoi ? Tout simplement car, outre une réalisation technique magistrale (textures ultra-détaillées, distance d'affichage affolante de profondeur, ambiance sonore hallucinante), la liberté d'action dont vous jouirez est juste unique. Vous pourrez ainsi rouler où bon vous semble car même les alentours des pistes ont été finement modélisés. À vous donc les joies du off-road si cela vous chante. Sincèrement, si la version finale contient tout ce que nous ont montré les développeurs, l'immersion sera vraiment incroyable. Sinon les circuits, tous officiels normalement, ont été reproduits de manière photo-réaliste. Les textures se renouvellent très souvent, évoluent en fonction des conditions météorologiques fluctuantes au fil des courses. À noter aussi que les réactions physiques des caisses ont bénéficié d'un soin tout particulier. Déformations réalistes, subtils jeux des suspensions, modélisations extrêmement détaillées de chaque élément du décor et des bolides... oui, c'est une certitude, WRC 2001 ne pourra, ne devra vous laisser insensible. La PlayStation 2 avait en tout cas bien besoin de titres de ce calibre pour vraiment prouver ce qu'elle a dans le ventre. Un potentiel incroyable si on en croit ce qu'Evolution Studios a bien voulu nous montrer. Qu'il nous tarde donc de pouvoir enfin nous essayer pour de bon à cette simulation d'exception. Pour ma part, je reste persuadé qu'en termes de plaisir pur, WRC 2001 surpassera les sensations ressenties dans l'excellent Gran Turismo 3.





Les détails graphiques présents à l'écran sont assez sidérants. L'immersion est immédiate.

PAR GOLLUM


XBOX
XBOX
START
Microsoft



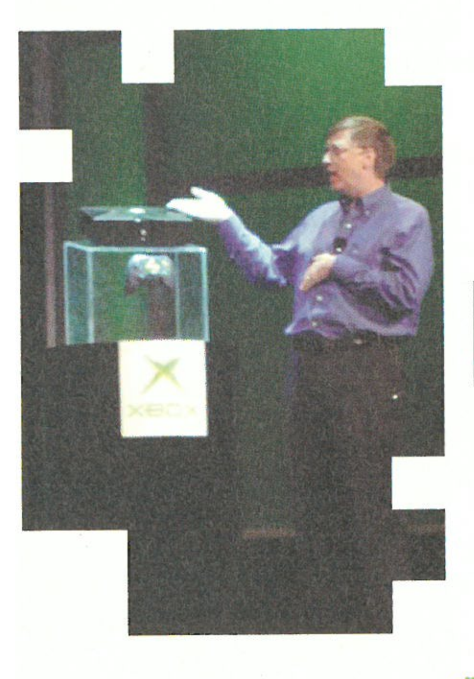
LA GUERRE SE PRÉPARE. LES PROTAGONISTES SE METTENT EN PLACE, ET C'EST AU TOUR DE MICROSOFT. ENFIN, ON EN DÉCOUVRE PLUS, ET ON SENT LE RAZ DE MARÉE QUI SOMMEILLE... RESTE À DÉCOUVRIR LES PREMIERS TITRES GAMECUBE POUR COMMENCER À PRENDRE LES PARIS. LA XBOX VIENT DE QUITTER SES STARTING-BLOCKS, ET FONCE À TOUTE VITESSE VERS L'HORIZON 2002 : CE DOSSIER VOUS LIVRE TOUT CE QU'IL FAUT SAVOIR !

DOSSIER RÉALISÉ PAR RAHAN



LA BÊTE SOUS TOUTES LES COUTURES

ÇA Y EST. ON PEUT ENFIN METTRE UNE CARCASSE SUR LA MACHINE LA PLUS ATTENDUE DU MOMENT, CELLE QUE CERTAINS SURNOMMENT DÉJÀ LA TUEUSE DE LA PLAYSTATION 2, À UN AN DE SA SORTIE. ON L'A VUE, ON L'A TOUCHÉE, PORTÉE, EXAMINÉE SOUS TOUS LES ANGLES, ET LA MANETTE AUSSI. ET ON A DÉCIDÉ DE VOUS PASSER LES PHOTOS EN TRÈS GROS !



C'est au CES (Consumer Electronic Show) de Las Vegas, tout début janvier, que la machine et sa manette ont été exposées en premier, la veille, avant que nous puissions l'approcher nous-mêmes. Le père Bill Gates himself, visiblement très excité, a dévoilé tout cela avec son inimitable style dit des : « mains en position de fresque égyptienne ». Après le bloc noir particulièrement classe et réussi de la PlayStation 2, le cube mauve adorable de la GameCube, on se demandait vraiment ce que Microsoft allait nous sortir. Un monolithe blanc ? Une sphère rose ? Un X chromé comme on avait pu le voir à l'E3 ? Raté. Ce sera finalement un parallélépipède rectangle noir, saupoudré de vert, à mi-chemin entre l'ampli audio pour voiture custom et le bloc de climatisation pour cagibi. En tout cas une chose est sûre, on ne s'attendait pas trop à ça. Quoi qu'il en soit, notre propos ne sera pas ici de critiquer les choix de Microsoft en matière de design (ou alors juste un peu), chacun se fera sa propre opinion. Nous allons juste commenter certaines parties de la machine et de la manette, et vous faire part de nos impressions après les avoir eues entre les mains « pour-de-vrai-même-que-vous-êtes-deg' » !

Sortie européenne : début 2002...



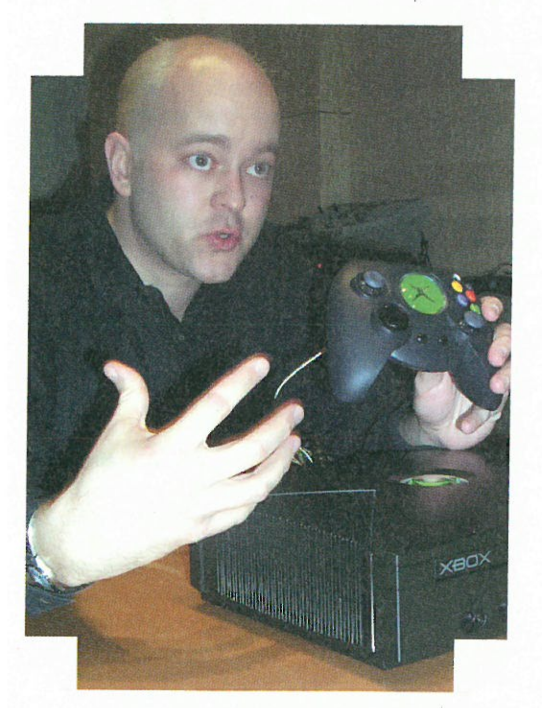
Voici donc la machine, pile-poil vue de haut. Difficile de s'en rendre compte sur cette photo, mais c'est un monstre ! Même en la passant en gros, vous ne sauriez imaginer à quel point sa taille nous a surpris. Elle est vraiment énorme ! Pour vous donner une idée, c'est à peu près gros comme un PC Desktop, les PC qui se posent à plat. Elle est quasiment carrée, presque aussi grande que deux PlayStation (les vieilles, pas la PSone) collées l'une à l'autre suivant leur longueur. En hauteur, elle est à peu près une fois et demie aussi épaisse que cette même PlayStation. Côté matière, le noir n'est pas vraiment uniforme : il y a du brillant (lisse), et la partie en forme de X est, elle, mate (avec un léger grain). Seul élément de l'ensemble en couleur, c'est le rond vert orné du logo final.

Pas de lecture DVD vidéo en standard





La machine seule, de face. La première chose qui saute aux yeux, ce sont évidemment les quatre ports manettes en façade, adoptés par tous depuis la N64, sauf Sony (allez savoir pourquoi). Ceux-ci sont des héritiers du format USB pour ce qui est de la technologie, mais non des connecteurs. En réalité, ce choix s'est imposé à Microsoft pour des raisons techniques, essentiellement, car en réalité chaque port dispose d'une bande passante de 12 Mbps pour lui seul. Normalement, c'est ce dont on dispose pour l'ensemble USB sur un PC (pour simplifier, c'est comme s'il y avait 4 fois cet ensemble, donc il fallait des connecteurs propriétaires). Le tiroir du lecteur DVD-Rom se situe du côté gauche, avec dessus le logo Xbox. Enfin, au milieu et en façade, on retrouve les classiques boutons Power (le petit) et Eject (le gros).



Le prototype était fonctionnel, ce n'était pas une boîte vide...

Après son petit speech, Jay Allard nous a donc montré tout ça, commentant à peu près tout dans les détails. Avant de nous la passer avec précaution, il nous a bien spécifié qu'il s'agissait là d'une Xbox fonctionnelle, mais pas dans sa version finale. En réalité, le cœur de ce prototype était en tout point semblable à la machine prévue, excepté pour sa partie graphique qui n'est pas encore finalisée. Le chip graphique réalisé par nVidia, et nommé le NV2A, est en effet, aux dernières nouvelles, un custom chip à mi-chemin entre le modèle NV25 et le modèle NV30. Celui équipant le prototype que nous avons vu était un NV15 (actuellement disponible sur PC, sur les cartes GeForce 2 GTS). Côté lourdeur, c'est là encore la surprise : la bête pèse son poids ! On sent que c'est plein à craquer, les parties les plus importantes à cet égard étant le Disque Dur de 8 Go, bien protégé, et le système de refroidissement alliant (sans doute) des radiateurs bien lourds et un ventilateur énorme, qu'on espère silencieux... mais nous n'avons malheureusement pas pu nous en assurer cette fois-ci !



LA BÊTE SOUS TOUTES LES COUTURES

À l'arrière de la console, pas grand-chose à se mettre sous la dent... Sur la droite, le petit connecteur n'est autre que la sortie réseau Ethernet au format standard RNIS. C'est là qu'on branchera les câbles permettant de relier la machine à une autre, ou bien à un hub pour monter un véritable réseau local, et plus tard, facilement, des modems broadband type câble ou ADSL pour jouer online. Juste à côté, le cœur de ce que crache la machine prend la forme d'un connecteur audio/vidéo propriétaire. Au niveau hardware, la machine sort indifféremment du NTSC et du PAL. C'est la même boîte et les mêmes jeux pour tous, de sorte que les développeurs n'auront rien à faire pour que le jeu tourne quel que soit le standard vidéo. Pas de conversion de signal, ou de redesign particulier pour maintenir une vitesse d'animation, par exemple. La seule chose qu'il leur restera à faire sera la localisation ! En outre, tout ce qui sort de la Xbox est 100 % digital, tant au niveau vidéo qu'audio, permettant d'exploiter n'importe quel type d'installation, moyennant des packs de connectiques qui seront commercialisés en différentes configurations suivant les besoins de chacun. La base comprendra sûrement une sortie composite, s-vidéo, ou peut-être même RVB, laissant la télé se charger également de l'audio, selon toute probabilité. Mais les possibilités sont toutes là : on pourra avoir en effet des packs avec des sorties pour moniteurs, HDTV, et bien entendu des kits digitaux 5.1 ou amplis audio-vidéo équivalents (en optique ou en coaxial), puisque la Xbox offre également le décodage du son DTS et Dolby Digital, ainsi que le son dynamique en 3D grâce à Direct Sound (ce que ne fait pas une PlayStation 2).



Tout ce qui sort de la **Xbox** est digital



L'ensemble de la console, vu de l'arrière, révèle surtout l'énorme ventilateur évoqué plus haut, juste à côté de la sortie Audio/Vidéo. Je passe rapidement sur le port d'alimentation secteur, situé sur le côté gauche (c'est le truc standard pour donner du jus au monstre, plus classique et inintéressant, on fait pas). Pas grand-chose d'autre à signaler ici, j'en profite donc pour revenir sur le dessus de la machine, orné au centre du X noir d'une sorte de bulle verte. Le vert, comme nous l'a expliqué J. Allard, sera le point récurrent de la Xbox. Cette bulle ne sert à rien, au fait. C'est juste pour faire zoli, et donner une image de « réacteur nucléaire », comme il a dit le monsieur. Ça fonctionne pas mal, mais j'aurais préféré un joli rouge émeraude (je la peindrai, c'est pas grave). Le parti pris du noir et du crénelage autour du corps de la machine correspond à la volonté de ressembler à des équipements hi-fi haut de gamme. Là encore, j'aurais préféré le chrome classieux de ma chaîne, mais ça coûte trop cher il paraît... Côté lecture DVD vidéo, enfin, l'annonce a été faite de la commercialisation future d'un kit, avec une télécommande, pour lire les films (développé par Ravisent). De base, la Xbox ne lira pas les DVD vidéo. Vu la connectique actuelle de la console, on ne sait pas trop où tout ça se greffera, on retiendra néanmoins que ce sera dispo, avec son digital bien entendu. Côté zonage, si ça se trouve, il suffira de se procurer des kits d'import pour lire toutes les zones... mais je ne fais que spéculer !



Pensée pour évoquer la puissance nucléaire

La face avant révèle un peu mieux ce dont je parlais auparavant. Vous noterez bien ici les connecteurs manettes propriétaires. Il est à noter que pendant la présentation, J. Allard nous a montré un détail qui tue, qui n'a l'air de rien et qui est pourtant une excellente idée. En effet, ces fameux ports manettes sont jumelés à un autre système de connexion sur les câbles manettes. Vous avez déjà failli flinguer une console en vous prenant les pieds dans les fils des manettes ? Ici, on ne compte plus le nombre de bosses héritées de la sorte sur nos machines... Ces 4 ports manettes sont, eux, prévus pour laisser la prise filer facilement si on tire sur les câbles, de face. Comme sur Dreamcast. Mais Microsoft est allé plus loin, en ajoutant une partie amovible sur le câble de la manette, qui lui ne se débranche que s'il est tiré de côté ! Aucune chance donc, quel que soit l'angle d'attaque de petit-frère-qui-fait-pas-gaffe-à-ses-pieds, que la console ne se ramasse comme une bouse sur votre plancher. En outre, autre bonne initiative, les câbles manettes font 3 mètres, de base, évitant rallonges ou rachats supplémentaires !

Un pad inspiré de la Dreamcast et de la GameCube





Sur cette vue de haut du paddle, on aperçoit les deux ports, super-pompés sur la Dreamcast. Ils serviront bien entendu à l'utilisation d'une Memory Card, par exemple, même si une partie du Disque Dur est réservée aux sauvegardes. Ces deux ports, grâce à cette grosse bande passante de 12 Mbps, permettront également le branchement de nombreux accessoires comme par exemple des micros pour parler pendant des parties online, de petites unités avec des écrans LCD pour certains jeux où chaque participant doit avoir des données que lui seul devra consulter, un casque, et à vrai dire un peu n'importe quelle application qu'on peut imaginer, les capacités de transfert étant très importantes. Les deux gâchettes analogiques, une fois de plus très inspirées Dreamcast, sont meilleures et plus solides. Côté technique, l'ensemble est très bon, autant pour les sticks analogiques que pour les boutons et les gâchettes, c'est du solide. Seul truc : la croix directionnelle est sans doute la plus pourrie qu'ils aient pu trouver ! Pas cool, elle est vraiment atroce : mauvais pivot, sans aucun doute douloureuse pour l'amateur de baston au pouce un peu large, bref, une véritable catastrophe de ce côté-là...



LA BÊTE SOUS TOUTES LES COUTURES



Le gros du Paddle, reprenant bien entendu la bulle verte avec le logo. Ici encore, elle ne sert absolument à rien... La disposition des autres éléments s'inspire en revanche de la manette de la Game Cube. Le deuxième stick analogique, décentré comme chez Nintendo, aura probablement une fonction semblable pour le contrôle des caméras. Le côté gauche de la manette correspond à celui de la Dreamcast, avec le stick analogique et la croix directionnelle. Sur le côté droit, par contre, ce sont six boutons alignés qui ont été disposés savamment en vue des jeux de baston, bien entendu. Ils sont bien sûr tous analogiques. Enfin, au centre, deux boutons : Start et Back. Je vous explique pas Start, hein, faut pas pousser... par contre, le « Back » qui remplace l'habituel « Select » me fait immanquablement penser à son équivalent sur les souris Microsoft, qui servent énormément pour Internet... Maintenant, cette appellation ne change pas grand-chose. Il sera intéressant néanmoins de demander aux concernés pourquoi ils ont fait ce choix ! Dernier raffinement, les vibrations : au contraire des manettes DualShock 2 de la PS2, les deux moteurs sont totalement désynchronisés, permettant de rendre de meilleurs effets de retour de force. Dans un jeu de course par exemple, les chocs seront réellement indépendants, à gauche ou à droite suivant ce qui se passe ! Vu la taille de la manette, on devine également que la puissance des vibrations sera plus importante que ce que nous avons pour le moment.

Tous les boutons sont **analogiques**, et elle gère le retour de **force**



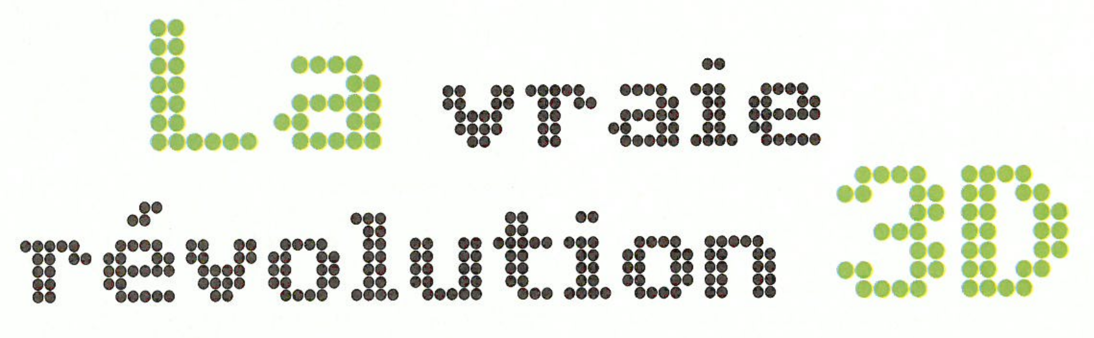
La manette offre une excellente **ergonomie**



D'autres angles de vue pour s'apercevoir de deux choses : d'abord le Pad est assez massif, à l'image de la console, et ensuite, sa forme s'inspire énormément de celui de la Dreamcast. Voilà qui pourrait nous faire peur de prime abord, dans la mesure où il faut bien reconnaître que les manettes de Sega sont loin d'être des exemples en matière d'ergonomie. Pourtant, après les avoir essayées, de subtiles différences éliminent les problèmes rencontrés sur Dreamcast. À vrai dire, leur prise en main se révèle excellente... même si elles sont énormes, ce qui à mon sens ne conviendra pas à tout le monde. Cela dit, cette taille supérieure est un choix qui a été fait à la suite des sondages effectués par Microsoft auprès des joueurs. Maintenant, ces groupes de joueurs devaient plutôt rassembler des joueurs ricains ! Les pauvres Japonais et leurs petites mains apprécieront sans doute...



POUR MICROSOFT COMME POUR NOUS, C'EST CLAIR : LA XBOX, C'EST BIEN JOLI, SA PUISSANCE AUSSI, MAIS LE PLUS IMPORTANT CE SONT LES JEUX. UNE LISTE IMPRESSIONNANTE DE DÉVELOPPEURS, DE GROS TITRES ANNONCÉS, UN ENGOUEMENT GÉNÉRAL… DÉSORMAIS, NOUS AVONS PU EN VOIR UN PEU PLUS, ET JUGER SUR PIÈCES !



La vraie révolution 3D en marche

Maintenant que vous avez pu apprécier la machine sous tous les angles et entrer dans certains des détails de son design et des idées diverses qui ont alimenté son concept, il est temps de parler de ce qui nous a vraiment retournés pendant cette présentation. Nous avons vu deux jeux tourner : Munch's Odyssee d'Oddworld, et Malice d'Argonaut. De nombreux éléments sont ressortis de cette démo, à commencer par notre mâchoire… face à Malice. Mais procédons avec structure !

Du côté d'Abe

Peu après la présentation de la machine en elle-même et avant qu'on puisse l'asséner de questions, Jay Allard nous a montré les deux jeux parfaitement fonctionnels, bien qu'il s'agisse évidemment de versions alpha. Vous savez déjà que les comparses Lorne Lanning et Sherry McKenna ont annoncé, le mois dernier, que les titres à venir de la licence Oddworld seraient distribués exclusivement par Microsoft, et pour la Xbox seulement. Le premier, L'Odyssée de Munch, prévu à l'origine sur PlayStation 2, a déjà fait couler beaucoup d'encre dans nos pages et pour cause : c'est le premier titre Oddworld en 3D temps réel, avec un concept et un gameplay beaucoup plus riches que les précédents. Je ne reviendrai pas ici dans le détail sur ce qui est prévu. Rappelons juste que le jeu vous fera tour à tour prendre le contrôle d'Abe et de Munch, ses deux personnages principaux, au cours d'une aventure qui mêlera action, stratégie, arcade, réflexion et plate-forme.

La version présentée, à vue de nez, était en tous points identique à celle qu'on a pu voir sur PlayStation 2 : volume polygonal semblable, même profondeur des couleurs et des textures, même vitesse d'animation et fluidité des caméras. Le moteur fait passer l'action d'un personnage à l'autre instantanément. Bref, techniquement, pas de quoi s'extasier plus que ça, ce n'est pas cette démo qui nous a vraiment fait décrocher la mâchoire… certes c'est beau, mais ça n'est rien que nous n'ayons pas déjà pu apprécier sur un très beau jeu Dreamcast, PC ou PlayStation 2. Enfin, tirez pas cette mine déconfite… j'ai omis tout de même de préciser qu'à la différence de la version PlayStation 2 (paix à son âme), celle-ci offre une image absolument propre, nickel, même, sans l'ombre d'une texture scintillante ou d'un crénelage de polygones. Tout est brillamment anti-aliasé, et le rendu a fait tout de même un joli petit bon en avant. En outre, en zoomant sur les personnages, qui au premier coup d'œil ne paraissent pas extraordinairement complexes en termes de modèle 3D (surtout vis-à-vis de Malice, dont nous parlons plus loin), nos impressions s'améliorent. Les détails sont là (en fait, le moteur affine les modèles 3D en fonction du focus de la caméra et de ce qui doit être affiché). En continuant encore un peu, jusqu'à avoir l'œil d'Abe en gros plan, on peut apercevoir de légers reflets du décor dans le globe oculaire, à grands renforts d'environnements mapping ! Cependant, même si c'est agréable, il n'y a rien de si fabuleux là-dedans.

La VRAIE claque

Là où j'ai commencé à vraiment baver sur la table, l'œil hagard, à ramasser mes dents et à me sentir vraiment dans le cosmos… c'est quand je me suis levé à 7 heures, après 3 heures de sommeil. Hum… Et ça s'est reproduit, mais pas dans les mêmes conditions, lorsque Jay Allard nous a montré Malice, le jeu

LES JEUX OFFICIELLEMENT ANNONCÉS

Voici la liste des jeux qui ont été confirmés, et qui sont en cours de développement.

1906 : An Antarctic Odyssey (Darkworks)

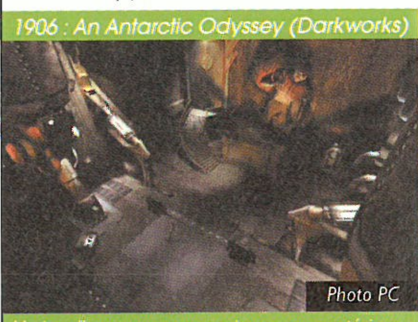


Photo PC

Un jeu d'aventure sous-marine assez mystérieux, par les développeurs d'Alone in the Dark 4.

Black and White (Lionhead Studios)

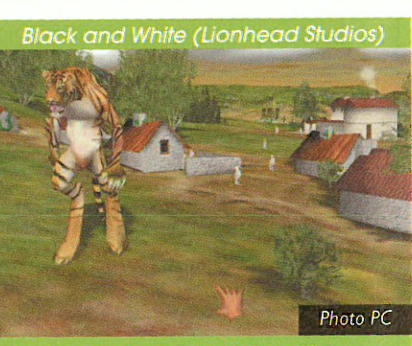


Photo PC

Le très attendu God Game de Peter Molyneux, prévu également sur les autres consoles, et dont la version PC devrait arriver en mars.



LES JEUX OFFICIELLEMENT ANNONCÉS (SUITE)

Dragon's Lair 3D (Dragonstone Software)



Photo PC

Il suffit d'imaginer l'original, mais en 3D temps réel cette fois-ci !

The Druid King (Sidhe Interactive)



Photo PC

Un titre qui a également été annoncé sur PS2, basé sur le film (à venir) lui-même tiré du livre de Norman Spinrad. Action aventure à la 3e personne pendant la Rome de Jules César.

Halo (Bungie Software)



Photo PC

Probablement le jeu le plus impressionnant et le plus attendu qui ait été présenté sur PC au dernier E3. Une action trépidante et une réalisation magnifique !



Photo Xbox

Malice.

« Malice offre en temps réel le rendu d'un Toy Story 2 »

d'Argonaut. Car comme vous pouvez le voir sur les photos, c'est absolument magnifique. Il s'agit d'un jeu d'action-aventure, très orienté plate-forme. L'héroïne, après avoir libéré par erreur une entité maléfique, doit rattraper sa gaffe. Classique. Évoluant progressivement dans la trentaine de niveaux prévus, elle devra découvrir de nouveaux talents qui la changeront peu à peu. Le bois, l'eau, le métal, la terre et le feu sont autant de pouvoirs qui s'ajouteront à sa panoplie d'armes, toutes plus spectaculaires et bizarres les unes que les autres. Ces armes auront aussi des fonctions spéciales, comme le marteau-horloge, qui permettra au joueur de manipuler des mécanismes particuliers.

Peu de détails concernant le gameplay ou les niveaux ont filtré pour le moment, si ce n'est des noms se contentant de placer une ambiance à la « Alice au Pays des Merveilles », en plus sombre. Par contre, il s'agit d'une vraie baffe technique, un peu comme celle qu'on attendait avec la PlayStation 2, mais qu'on n'a pas encore vraiment pris dans la tête, même avec Metal Gear Solid 2 que nous n'avons pas encore pu voir tourner vraiment, en temps réel, pendant d'authentiques phases de gameplay. Ces photos correspondent très exactement à ce qu'on a vu tourner, si ce n'est une résolution un poil plus fine. Elles sont prises d'un kit de développement Xbox, il faut le savoir, mais il faut aussi bien comprendre que ce qui tournait sur l'écran avait très exactement la même profondeur graphique... En d'autres termes, très objectivement, Malice n'offre ni plus ni moins que du Toy Story 2 en temps réel ! Je parle ici de la qualité graphique, attention : des textures, des effets de matière, des reflets, des ombres portées et des éclairages temps réel, de l'aspect bien lissé des formes. Il est évident que Malice sur Xbox n'atteint pas le nombre de polygones ni la résolution d'un Toy Story 2 ! Mais graphiquement, on y est enfin : Malice affiche vraiment un rendu d'images de synthèse, en temps réel, les fameuses cinématiques qu'on voulait « pour de vrai ».

Comme le jeu est en 640x480, télévision oblige (une résolution faible, en comparaison des jeux actuels sur PC qui tournent en moyenne en 1024x768), les développeurs ont pu se permettre de balancer tous les effets 3D les plus impressionnants. Bump mapping pour donner des effets de relief aux textures de rouille, environnement mapping à gogo pour refléter le décor, mais surtout, c'est là le plus impressionnant, le vertex shading qui permet de gérer les ombres au pixel près. Ce même effet, allié à la puissance de la



Photo Xbox

Sur cette scène, une lampe en plafonnier se balance régulièrement, modifiant toute la géométrie des ombres en temps réel. (Malice)

Le moteur d'Halo fait partie des plus impressionnants sur PC à l'heure actuelle. Sur une configuration Xbox, il pourrait prendre encore plus d'ampleur.



Photo PC

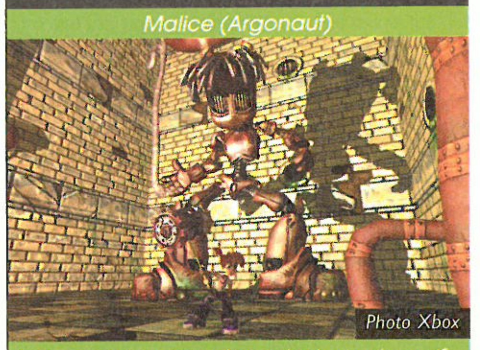
Au prochain E3, les démos seront nombreuses

LE SUPPORT AUX DÉVELOPPEURS INDÉPENDANTS

Microsoft a également annoncé le lancement de deux programmes de soutien aux développeurs indépendants : « Xbox Independant Developer » et « Xbox Incubator ». Le premier permet d'obtenir gratuitement un « Xbox Prototype Kit », leur offrant la possibilité de produire une maquette basée sur ses spécificités et ses outils, mais sur un PC Standard, histoire de démarcher par la suite un éditeur. Le second leur offrira le « Xbox Development Kit », le vrai, mais ils devront bêta tester en même temps les mises à jour pour le compte de Microsoft, en échange, et ce pendant 6 mois. À l'issue de cette période, ils devraient pouvoir disposer également d'une maquette.

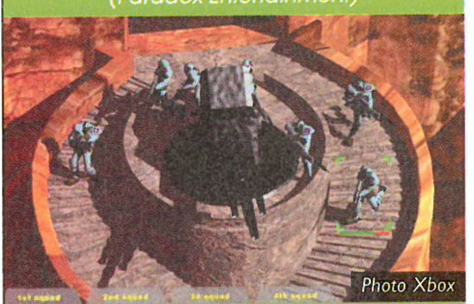
LES JEUX OFFICIELLEMENT ANNONCÉS (SUITE)

Malice (Argonaut)


Photo Xbox

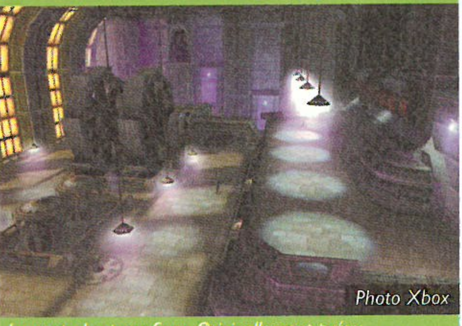
Le titre qui pousse la machine et le plus représentatif de ce qu'elle est susceptible de révolutionner en matière de 3D.

Mutant Chronicles : Warzone Online (Paradox Entertainment)

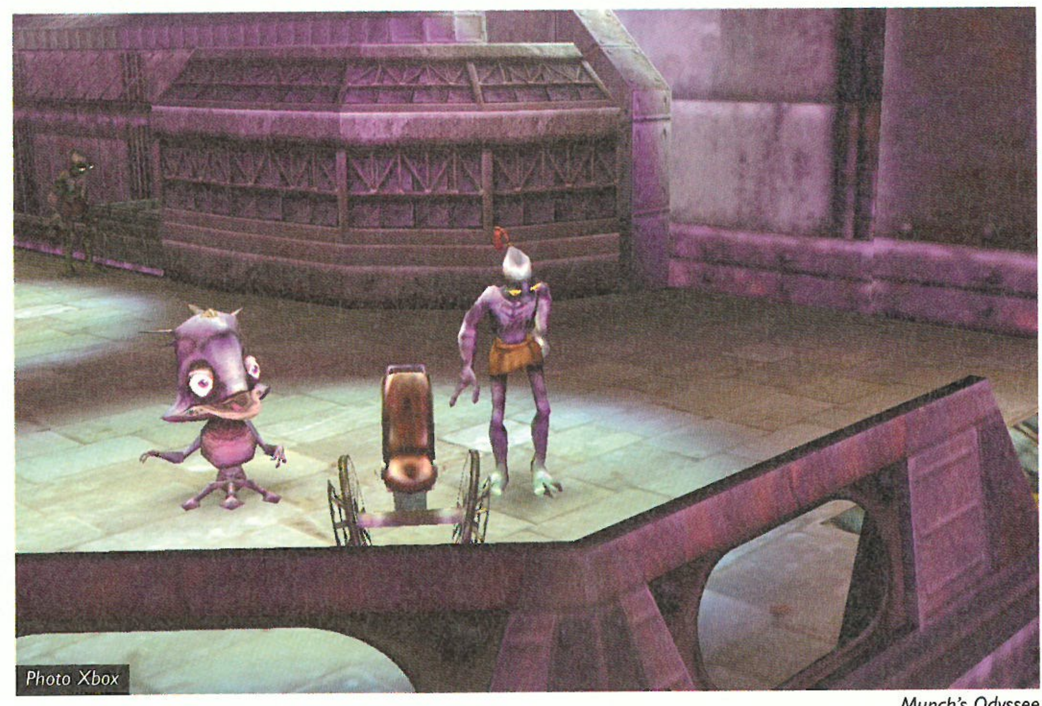

Photo Xbox

Un stratégie temps réel adapté d'un boardgame avec figurines, ambiance Space Marine. Ce sera aussi un jeu online.

Oddworld: Munch's Odyssey (Oddworld)


Photo Xbox

Le coup dur pour Sony. Originellement prévu comme un titre phare de la PlayStation 2, ce sera finalement un jeu Xbox en exclusivité.


Photo Xbox

Munch's Odyssee

machine, permet également d'avoir, sur toute l'image, une gestion avancée et ultra-réaliste des ombres portées : les mèches du personnage projettent leurs propres ombres sur le visage, le décor également, le tout s'adaptant parfaitement à la géométrie des modèles 3D. Je vais être tout à fait franc à cet égard : graphiquement, je n'ai pas pris une telle claque depuis Ridge Racer sur PlayStation en 94. Au niveau rendu, nous avons enfin passé un cap, fait une réelle avancée dans le domaine de la 3D, rétrécissant de manière dramatique le fossé visuel qui sépare l'imagerie de synthèse professionnelle des environnements de jeu vidéo. En outre, pour revenir sur la faible résolution, soyez rassuré : d'une part, une télévision ne permet pas d'afficher mieux, et d'autre part, grace à un traitement de l'image approprié (anti-aliasing fantastique et divers autres procédés), le rendu final se révèle sans la moindre imperfection.

Le reste

Voilà pour la vraie claque. Malice tournait d'une manière plutôt fluide, mais pas bluffante non plus : tout au plus du 40 images par seconde. Quelques légers ralentissements sont intervenus au moment où des cafards se sont mis à cavaler, se faisant écraser par le marteau de la fillette. Mais une fois de plus, il faut garder d'autres données à l'esprit : d'une part la partie graphique de la machine qui faisait tourner Malice n'était pas celle prévue. Il s'agissait d'un chip NV15, et non du NV2A prévu. Théoriquement, cela représente environ 25 %


Photo PC

Black & White

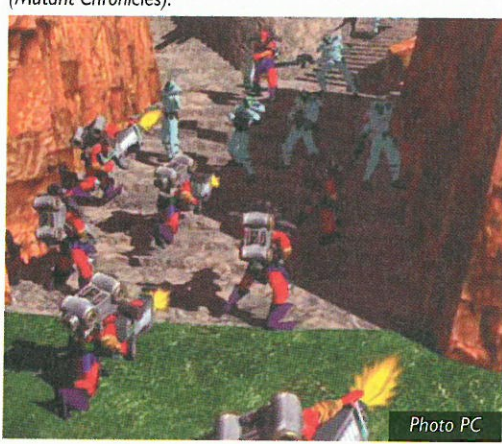
des performances finales escomptées (d'après Microsoft ; en ce qui me concerne, je dirais plutôt 40 %). Ensuite, la taille de l'environnement 3D affiché était énorme et modélisé avec beaucoup de précision. La scène avec le robot géant qui bouge impeccablement montre à elle seule un sacré nombre de polygones à l'écran. Enfin, le jeu n'est même pas encore en phase bêta, il reste au moins un an de boulot avant d'en arriver là ! Sa vocation de vitrine technique fut néanmoins parfaitement remplie, croyez-moi, on n'a jamais vu ça. Rien, à l'heure actuelle, ne saurait aller concurrencer la Xbox graphiquement, au firmament de l'avancée technologique. Sauf peut-être la GameCube, mais on n'a rien vu de tel tourner dessus pour le moment...





Le marteau seul fait 4000 polygones, la fillette 5000. En tout, c'est l'équivalent de la grille de départ d'un titre de F1 actuel ! (Malice).

Une bataille rangée. On imagine aisément une masse d'unités précisément modélisées, affichées à la fois. (Mutant Chronicles).

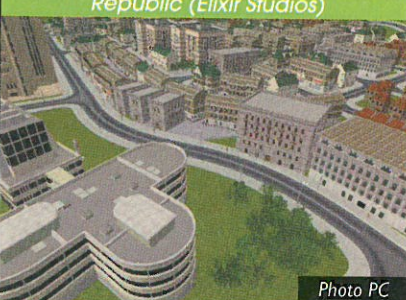


En se projetant dans un avenir proche, au moment de la sortie de la Xbox plus exactement, ce sera toujours le cas. Même les PC haut de gamme que nous posséderons alors n'auront pas ce niveau pour plusieurs raisons. D'abord parce que les jeux ne seront pas aussi optimisés, les PC n'étant pas des boîtes fermées, et les titres qui tournent dessus devant s'adapter à plusieurs configurations. Ensuite, parce que la puissance de ces machines est bridée par un tas d'éléments (des goulots d'étranglement, si vous préférez), qui ont été éliminés de la Xbox, machine optimisée de A à Z. Pas de système d'exploitation lourdingue, pas de drivers à la douzaine, pas de nappe de trois kilomètres pour véhiculer les données du disque dur au CPU, j'en passe et des meilleures. Si on devait estimer le temps qu'il faudra pour que le joueur PC moyen bénéficie d'une qualité de réalisation semblable à celle qu'on trouvera sur Xbox, on peut statuer sur un minimum de 6 mois (pour les plus grosses configurations et les meilleurs jeux) à 1 an. Et encore, en 1 an de développement, les programmeurs auront également eu le temps d'apprendre à mieux coder sur Xbox... Il est donc clair que la machine de Microsoft s'apprête à faire sa révolution, façon rouleau compresseur customisé en dragster de l'espace ! Chez Sony et Nintendo, les voyants doivent être au rouge, affichant « Defcon 5 »... Enfin, surtout chez Sony, qui éprouve quelques difficultés ne serait-ce qu'à creuser l'écart avec le concurrent Sega (en termes dequalité des jeux, et non commercialement).



LES JEUX OFFICIELLEMENT ANNONCÉS (SUITE)

Republic (Elixir Studios)



Un jeu au concept très fort, sorte de Sim City puissance ouatemille. Il faudra ni plus ni moins devenir président. C'est aussi le premier jeu Eidos annoncé.

Title Defense (Climax)

Photo de développement

Un autre jeu de boxe, qui aura sans doute fort à faire pour convaincre face au titan d'Electronic Arts.

LES JEUX OFFICIELLEMENT ANNONCÉS (SUITE ET FIN)

Armada 2 (Metro 3D)
La suite du jeu Dreamcast, qui sera sans doute online, mêlant Action et RPG dans une ambiance Space Opera.

Blade of Darkness 2 (Rebel Act)
La suite du jeu PC (alors que le premier n'est même pas encore sorti !), déjà très impressionnant au niveau des éclairages. C'est un titre Action/Aventure, avec quelques éléments RPG.

Brute Force (Digital Anvil)
Par l'équipe qui travaille sur Star Lancer (disponible sur Dreamcast aux États-Unis) et Freelancer.

Call of the Dragonfly (Lost Boys Games)
Aucun détail sur ce titre...

Crash Bandicoot X (Konami)
Avec la reprise de la licence par les studios Universal et Konami, l'ex-vedette de Sony viendra titiller les joueurs Xbox.

Crimson Skies (Microsoft)
Le jeu de shoot aérien qui a tant plu à Willow, Angel et Kendy sur PC...

Desert Storm (Pivotal Games)
Anciennement Pumpkin Studios, ils préparent un titre d'Action Stratégie. On leur doit l'excellent Warzone 2100.

Engalus (Crytek)
Ambiance futuriste pour ce jeu de Rôle/Action à la première personne. on y jouera le rôle d'un assassin du nom de Jordain, envoyé à l'autre bout de la galaxie pour casser un méchant.

The Devil Inside (Cryo)
Un jeu d'action à la 3e personne, déjà sorti sur PC. Probablement le seul « vrai jeu » Cryo sorti dernièrement...

F1 World Grand Prix 3 (Hasbro)
Video System n'est pas encore parvenu à nous offrir une simulation de F1 décente sur console... Cette fois peut-être ?

Giants (Interplay)
Un jeu d'action qui vient de sortir sur PC, dont la réalisation et le design très originaux ont déjà assuré un certain succès.

Half-Life 2 (Valve Software)
Bon, pas d'annonce 100 % officielle, mais c'est quasi confirmé. Quand on connaît l'excellence du premier, on ne peut que fantasmer à nouveau...

Internal Affairs (Attention to Detail)
Un titre développé par le staff à qui l'on doit Rollcage, le jeu de course futuriste. Une équipe aux programmeurs de talent.

Jurassic Park X (Konami)
Probablement basé sur Jurassik Park 3, c'est encore le couple Universal/Konami qui s'y colle.

Knockout Kings (EA Sports)
Le soutien d'Electronic Arts sur Xbox ne s'arrêtera pas à leur titre de boxe...

Kessen 3 (Koei)
Sa confirmation réellement officielle n'est pas tout à fait passée, mais c'est tout comme... Les armées de Kessen vont prendre des effectifs sur Xbox !

Last Ninja : The Return (?)
On ne sait rien encore sur ce titre. Alors rêvons à un Tenchu de toute beauté en attendant !

Madden (EA Sports)
On pouvait difficilement se passer du football américain. Enfin, nous, si, mais les ricains, non...

Mechwarrior X (Microsoft)
Le 4 arrive incessamment sous peu sur PC, c'est un titre d'action avec des gros robots bien puissants, qui n'aura sans doute aucun mal à enterrer Armored Core 2.

Metal Gear Solid X (Konami)
On ne sait toujours pas exactement s'il s'agit de MGS 2 : Sons of Liberty, ou d'une version particulière... En tout cas, je fantasme déjà grave !

New Legends (Infinite Machine)
Un jeu d'action aventure, par des anciens développeurs du fameux Jedi Kight (PC). Un titre qui devrait faire sensation.

Picassio (Promethean Design)
Un jeu au concept très intéressant, puisqu'il s'agira d'y incarner un voleur émérite, évitant bien entendu de se faire repérer.

Resident Evil 4 (Capcom)
Le prochain volet de la célèbre saga de Capcom qui devrait être disponible début 2002 sur toutes les consoles.

Robin Hood : Defender of the Crown (Cinemaware)
Basé sur le titre original, sorti il y a maintenant bien des années sur Commodore 64. Il s'agira de réunifier l'Angleterre, dans la peau du célèbre Robin.

Salt Lake City 2002 (Attention to Detail)
Aucun détail non plus sur cet autre titre d'ATD.

Silent Hill X (Konami)
La version PlayStation 2 promet d'être particulièrement hallucinante. Reste à voir s'il s'agira d'un portage, ou s'il sera encore amélioré.

Soldier of Fortune (Majesco)
Le portage d'un des shoots 3D à la première personne les plus violents qu'ait connu le PC, avec King Pin.

SRC (Criterion)
Criterion est plutôt connu dans le milieu du middleware (le développement d'applications pour le compte d'autres studios), notamment grâce à un moteur 3D multi-plates-formes.

SSX (EA Sports)
Bon, inutile d'en faire tout un plat... Arg ! Ça peut vraiment tuer !

Stunt Driver (Climax)
Un jeu de course comptant beaucoup sur une géométrie des circuits bien tordue pour construire son intérêt.

Tetris World (THQ)
Un jour, il faudra que je regarde si ce n'est pas le titre le plus adapté tous standards confondus...

The Sims (Electronic Arts)
Le dernier né de la série des Sim, déjà sorti sur PC. Cette fois, ce n'est ni plus ni moins que des gens virtuels que vous allez devoir faire évoluer et vivre, et non une ville ou une fourmilière ou que sais-je encore.

The Thing (Konami)
Une adaptation du film culte de Carpenter, sans autres détails.

Tomb Raider Next Gen (Core Design)
A priori un portage de ce qui est également en préparation sur PlayStation 2. Attention, ils disent que ce n'est plus vraiment un Tomb Raider...

Tony Hawk's Pro Skater 2 X (Neversoft)
Une version spécialement refaite pour la Xbox, avec un support réseau, qu'on nous promet hallucinante.

Tour de France (Konami)
Eh les gars ! On a trouvé un sport que les Français adorent et qui n'a jamais été adapté en jeu !

Tyco R/C (Mattel Interactive)
Un petit jeu de course de modèles réduits, dans l'esprit du Re-Volt d'Acclaim.

The Unholy (?)
Un First Person Shooter, encore sans aucune autre forme d'information à l'heure actuelle.

V.I.P. (Kalisto)
Celui-là, je n'en attends vraiment pas grand-chose. Un jeu d'action avec Pamela Anderson adapté d'une série à deux balles, ça ne m'excite pas vraiment...

Villeneuve : Virtual Velocity (Ubi Soft)
Un jeu de F1 portant le nom de ce cher Jacques, pilote de son état. Ubi dispose d'un savoir certain en matière de simulation de Formule 1...

Warcaster (Tremor Entertainment)
Un jeu d'action dans une ambiance Dark Fantasy.

WWF Raw Is War (THQ)
Un jeu de catch, indispensable pour le marché américain. Chez nous le titre devrait avoir un succès mitigé... en tout cas on retrouvera les stars de la WWF...



LES PREMIERS JEUX XBOX

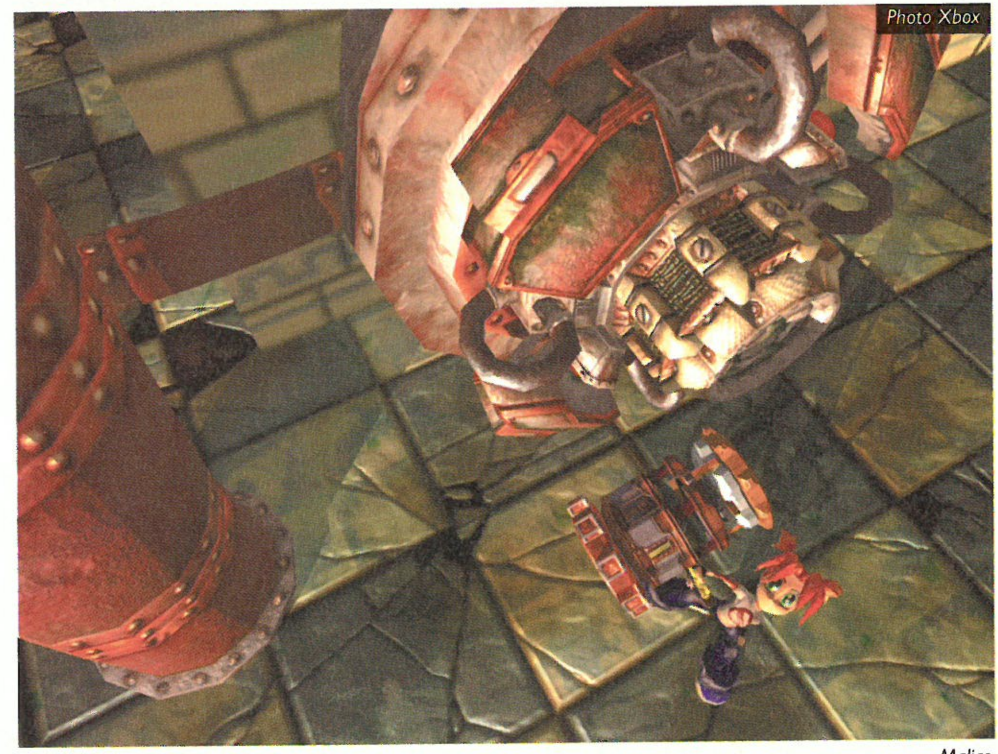
Bref, les jeux

Oui, bon, c'est bien beau tout ce que je vous raconte là, mais je n'ai pas vraiment parlé des jeux... Pour le premier lot (qui sera disponible dans les 6 mois suivant la sortie de la machine), Microsoft a déjà donné les titres suivants, en plus des deux dont nous avons parlés jusqu'ici : WWF Raw is War, Tony Hawk Pro Skater 2 X et Colin McRae (ces deux derniers titres développés spécifiquement pour la console). Or, à part Malice et Munch's Odyssee, pas l'ombre d'un pixel n'a encore été montré à la presse. Mais les titres annoncés sont nombreux et alléchants. Référez-vous à l'encadré pour l'ensemble des jeux qui ont été officiellement annoncés comme étant en développement sur Xbox. Entre le Microsoft Gamestock (le salon 100 % Microsoft prévu pour février ou mars de cette année) et l'E3 prochain, nul doute que nous en saurons plus dans les mois à venir, et nous espérons avoir des photos à vous montrer. En tout cas, maintenant, on le sait, la Xbox nous livrera la révolution 3D tant attendue. Reste que nous n'avons pas encore vu d'autres titres tourner en version jouable sur la machine. Il faudra sans doute patienter jusqu'en mai prochain à Los Angeles, où les démos seront alors nombreuses. Miam, j'en salive d'avance ! Déjà, Microsoft a clairement prévu, auprès des organisateurs de l'E3, de monopoliser le salon : il veut un stand deux fois plus gros que celui de Sony, point final. Leur objectif est clair : tuer la PS2 à coups de marteau de guerre.

RÉCAPITULATIF TECHNIQUE

Vite fait, le tableau récapitulatif des spécifications techniques de la machine, comparées à celles de la PlayStation 2 et de la GameCube. Quelques bémols néanmoins : les specs de la GameCube, peu précises sur certains points, et annoncées franchement pour des conditions réelles de jeu (notamment niveau millions de polygones par seconde), la possibilité que Microsoft ait un peu « arrondi » certaines des siennes, et les particularités techniques complexes de la PlayStation 2.

	XBOX	PLAYSTATION 2	GAMECUBE
CPU	733 MHz	294.912 MHz	405 MHz Power PC
Processeur Graphique	250 MHz (NV2A, custom chip par nVidia et Microsoft)	147.456 MHz (Custom Chip par Sony)	202.5 MHz (Custom chip "Flipper", par ArtX)
RAM	64 MB	32 MB	43 MB
Bande passante de la Mémoire	6.4 GB/sec	3.2 GB/sec	3.2 GB/sec
Millions de polygones/ seconde	125 M/sec (textures + lumière)	66 M/sec (sans rien)	6-12 M/sec (tout à fond)
Nombres de textures affichées en une passe	4	1	N/A
Pixel Fill Rate-No texture	4.0 G/Sec	2.4 G/Sec	N/A
Pixel Fill Rate-1 Texture	4.0 G/Sec	1.2 G/Sec	N/A
Pixel Fill Rate-2 Textures	4.0 G/Sec	0.6 G/Sec	N/A
Compression de textures	Oui (ratio 6:1)	Non	Oui (S3TC ratio 6 :1)
Unités de stockage	2-5x DVD-Rom, Disque dur 8 GB, 8 MB Memory card	4x DVD-Rom, 8 MB Memory card	Format propriétaire 1.5 GB (Disque multicouche) Digicard - 1/2 MB (adaptateur pour SD Memory Card 64MB)
Entrées/Sorties (hors Audio Vidéo)	Port manette x4 Ethernet (10/100)	Port manette x2 USB 1394 (FireWire) PCMCIA	Port Manette x4 Port série haut débit x2 Port parallèle haut débit
Nombre de voies sonores	256 (dont 64 en 3D)	48	64
Résolution maximum (affichage 32 bits + Z-buffer)	1920x1080	640x480	N/A

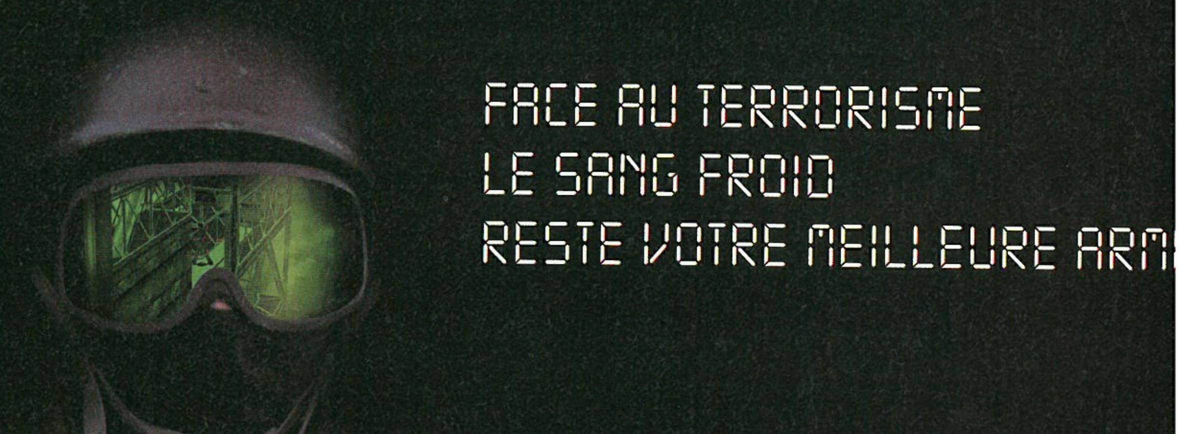

Photo Xbox

Malice

« Je n'ai pas pris une telle claque depuis Ridge en 94 ! »


Photo PC

Halo



Tom Clancy's
RAINBOW SIX™

- Le succès mondial de Tom Clancy sur PC aujourd'hui disponible sur Dreamcast dans sa version la plus aboutie.
- Surpassez vos limites dans 27 missions d'entraînement, 16 missions principales et les opérations Eagle Watch.
- Infiltrez le Taj Mahal, Big Ben ou la Cité Interdite. Prenez d'assaut une base spatiale de l'ex-Union Soviétique.
- Prenez le contrôle de votre équipe de forces spéciales. Soyez fin tacticien, venez à bout des terroristes et narcotrafiquants avant qu'ils n'exécutent les otages et ne mettent le monde en péril.

Dreamcast
RAINBOW SIX
incl. EAGLE WATCH MISSIONS



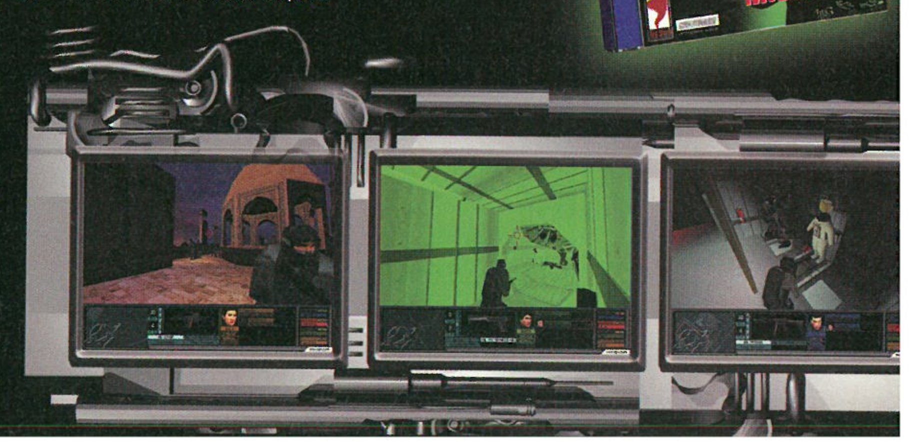













INTERVIEW DE JAY ALLARD
XBOX
XBOX



CE MATIN, JE ME SUIS LEVÉ ! À RENDEZ-VOUS EXTRAORDINAIRE, HORAIRES EXTRAORDINAIRES ! C'EST L'EXCITATION. À L'HEURE QU'IL EST, JE DEVRAIS ÊTRE MORT SOUS MA COUETTE, À RONFLER COMME UNE POUTRE. MAIS AU LIEU DE CELA, J'AI UN GROS « X » VERT DANS LA TÊTE...



Jay Allard

Responsable général, plate-forme et éditeurs tiers

Allez, je vous la fais « résumé » de la vraie vie. Dimanche, 1 heure du matin. Je quitte la rédac, je rentre chez moi après une journée complète sur FF IX. Hop, je finis ma news sur Starfighter PS2 et je prépare mon interview avec Jay Allard, le monsieur Xbox que je vais aller voir au petit matin. Le rendez-vous est pris pour 8 heures 30. Oucha ! D'habitude, je me couche plutôt à cette heure-ci... 4 heures du matin, je me couche. Lever : 7 heures. Ben oui, c'est un travail difficile, qu'est-ce que vous croyez ? Enfin bon, je vais voir la Xbox et les premiers jeux... Je ne vais pas me plaindre non plus. Arrivé sur place, un peu en avance, hop, petit café, nous sommes bientôt prêts. Au moins, je ne suis pas le seul à être éclaté : le père Allard n'a pas dormi non plus, et lui se tape en plus le décalage horaire, puisqu'il arrive tout juste de Las Vegas où se déroulait le Consumer Electronic Show. Parfait, on sera sur la même longueur d'onde, du coup... Nous voilà donc dans la salle de conférence de l'hôtel Sofitel, à deux pas de la place de la Concorde. On s'installe, et Jay Allard commence tout seul, rappelant les diverses annonces concernant la Xbox.

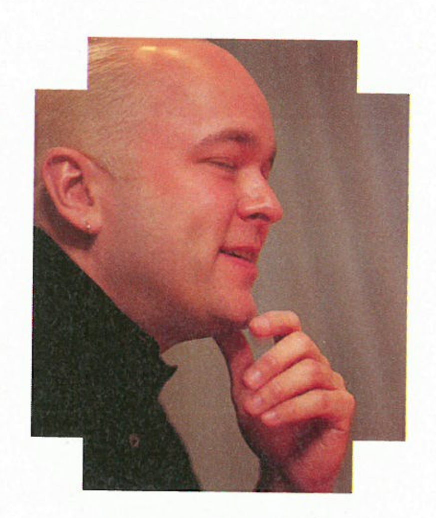
« La première annonce faite dernièrement concerne le nom Xbox : 10 000 personnes ont été interrogées, et nous avons donc gardé ce nom, car parmi les autres proposés le deuxième arrive vraiment très loin derrière... »

Évidemment, là, je le coupe avec un grand sourire : « quel est ce fameux deuxième nom ? » Il rigole et répond :

« Je ne peux pas vous le dire, désolé ! Par contre, ce deuxième nom, vous allez le découvrir prochainement sans doute, dans un jeu Microsoft. Ce sera peut-être même le nom d'un personnage, ou du jeu tout court, parce qu'il est vraiment bien ce nom ! »

Un truc à surveiller, donc... Il reprend :

« Ce qui est ressorti également, c'est que les joueurs aiment la couleur verte. Cette couleur résonne vraiment en termes d'énergie, de puissance et de mystère. C'est donc une des choses que nous allons vraiment utiliser avec la Xbox, et qui reviendra partout, cette couleur verte. Nous avons aussi annoncé que, désormais, plus de 200 développeurs travaillent sur la Xbox. En Europe, au Japon et aux États-Unis. Un journaliste, après cette annonce, m'a demandé : « Combien en Europe, au Japon et aux États-Unis ? » Je n'avais pas vraiment compté, donc je ne savais pas. Entre temps j'y ai réfléchi, et il apparaît qu'environ 1/3 des développeurs se situent aux États-Unis, un autre tiers en Europe, et le dernier au Japon. La dernière annonce que nous avons faite concerne notre partenariat avec Flextronics. Ils feront des machines à Mexico, ainsi qu'en Hongrie. Au départ, Mexico approvisionnera les États-Unis et le Japon, et la Hongrie s'occupera de l'Europe. Nous avons l'intention d'ouvrir une nouvelle usine en Asie, qui prendra le relais pour le Japon et le reste des territoires environnants, probablement en 2002. Voilà, en gros, ce qui a été annoncé entre l'ECTS et aujourd'hui. Entre le CES et l'E3 prochain, nous

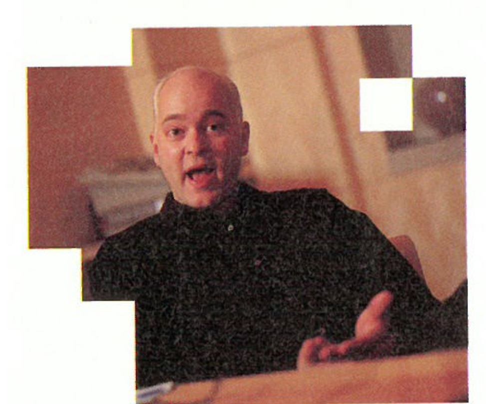




INTERVIEW DE JAY ALLARD







allons continuer à annoncer de nouveaux jeux. Donc d'ici à l'E3, vous aurez une bonne idée des 9 premiers mois de jeux Xbox. Vous entendrez quelque chose toutes les deux, trois semaines... Pour le moment, nous avons donc un titre WWF développé exclusivement pour la Xbox par THQ. Oddworld développe leur prochain titre Munch's Odyssee, comme vous le savez déjà, qui sera disponible dans les 3 mois suivant la sortie de la console. Enfin, Tony Hawk Pro Skater 2X qui sera une version exclusivement développée pour la Xbox et qui va vraiment être magnifique, avec de vraies nouveautés ainsi que ce qui a déjà fait ses preuves dans les précédentes versions. Il y aura notamment de nouveaux niveaux et des possibilités de jeu multijoueur. Viennent enfin Malice, qui est un jeu d'Argonaut, et le dernier en date, que nous avions gardé secret jusqu'alors, n'est autre que Colin McRae Rally. Nous travaillons très étroitement avec Codemasters sur cette nouvelle version. »

Il nous rappelle encore quelques autres choses, nous passe une vidéo rapide avec quelques personnes, dont Oddworld et Argonaut, vantant la révolution Xbox... Oui, du déjà vu, quoi ! Tout ça, c'est bien joli, mais quand est-ce qu'il nous tue vraiment avec une démo bien sentie ? Ah, ben là, tout de suite ? Ok, ok ! Et le voilà qui nous montre Malice... Les mâchoires se décrochent. Le temps de ramasser nos dents, et on passe aux questions. Pour le jeu en lui-même allez voir les pages suivantes, et pleurez.

Joypad : L'annonce de la Xbox, les partenariats hardware, puis software, les développeurs et éditeurs qui s'accumulent autour du projet... la suite ?

Jay Allard : Les jeux ! Tout est affaire de jeux ! Je ne vois pas de quoi on peut parler d'autre ! Nous savons que le succès de la Xbox est entièrement dépendant des jeux, nous avons les bons partenaires réalisant de bons jeux pour la Xbox, et maintenant que nous sommes à un an de la sortie de la machine, il est temps de parler de jeux. Vous savez à quoi elle ressemble, ce qu'il y a à l'intérieur, qui la fabrique, quand elle sort (été 2001 US, début 2002 Europe), alors... tout ce qui reste maintenant, ce sont les jeux.

Rien de spécial dissimulé dans votre sac ?

Oui, oui, on a bien encore deux ou trois choses pour vous surprendre prochainement, mais je ne peux pas non plus tout vous dire...

Comparé à un moniteur, la résolution d'une télévision est faible. N'est-ce pas un problème ? Pourra-t-on connecter la Xbox à un moniteur ou une HDTV ?

On ne pousse pas cet aspect, mais tout y est, la Xbox supporte tout ça. Si vous avez un pack de connexion HDTV, ce sera reconnu automatiquement par le jeu. Pareil pour le widescreen. On pourra évidemment régler cela à la main, suivant les préférences de chacun. On ne dit pas vraiment quoi faire aux développeurs, on leur laisse juste l'option, c'est à eux de l'utiliser ou pas.

« On y a pensé, au X chromé à la maison... trop cher ! »



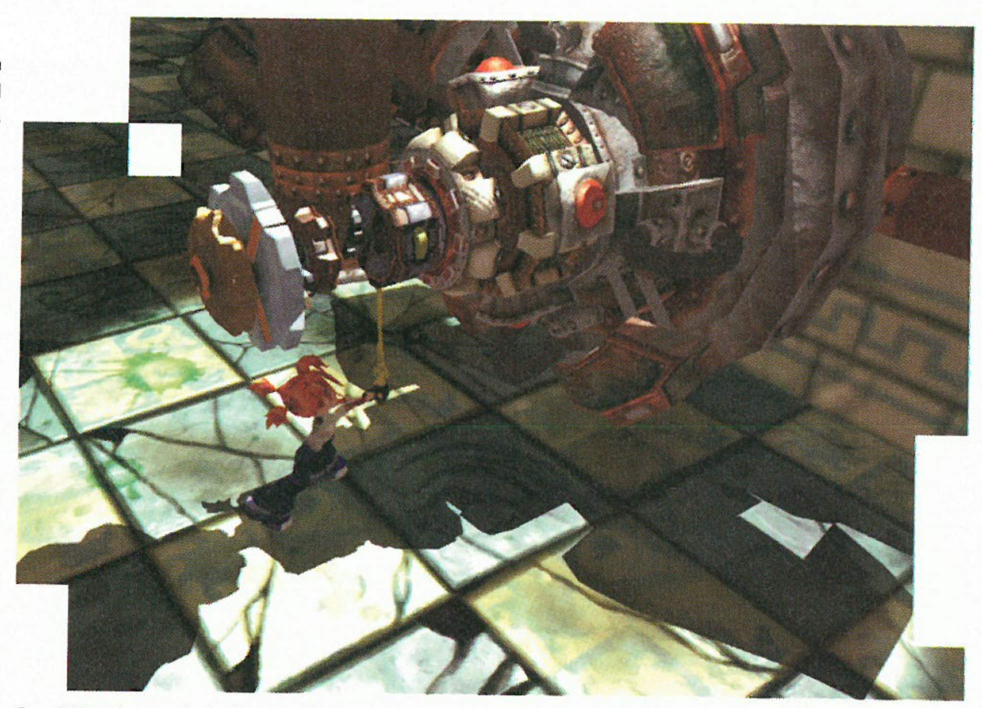
Aura-t-on enfin du son dynamique en 3D ?

Oui, nous avons 256 voies audio, dont 64 pour le son en 3D, en 5.1. Avec la présence de Directsound et Directmusic intégrés, tout cela est simple et disponible pour tous les jeux Xbox.

Quelles sont vos vues pour le moment, concernant le online, étant donné que la Xbox est la seule à être aussi bien équipée pour le haut débit ?

Je dirais deux choses. D'abord, il ne s'agit pas juste du jeu sur Internet. Il s'agit vraiment de jeu en réseau, qui existe sous bien des formes. Comme nous utilisons une connexion Ethernet standard, on peut par exemple juste brancher deux Xbox ensemble, avec un câble standard lui aussi, et jouer. On peut aussi aller acheter un hub et brancher plusieurs consoles entre elles par son intermédiaire, pour une bonne LAN party entre potes. Les facs, partout dans le monde, ont Internet dans les cités universitaires. Alors, on ne pourra peut-être pas aller sur Internet avec (parce que les facs limitent les accès), mais on pourra jouer tout de même en utilisant ces installations. Il y a donc un certain nombre d'options qui ne concernent pas seulement Internet.

Secondo, notre focus réseau concerne avant toute chose le jeu, et le jeu seul. Il va aller en grandissant dans les 5 années à venir. Mais ça commence maintenant, comme Tony Hawk par exemple, qui a déjà des possibilités réseau, jusqu'à 8 joueurs. Ce qui était une nouveauté va vite devenir une nécessité... comme les téléphones cellulaires. Ça commencera doucement. Mais nous sommes prêts pour le futur.



Pour J Allard le speech de démo sur Malice fut simple : cette scène par exemple, impose de suite la comparaison avec ce qui est traditionnellement des films en images de synthèse, dans les jeux habituels.

«Je crois qu'on n'a vraiment fait aucun compromis.»

Y a-t-il quoi que ce soit que vous auriez souhaité pouvoir faire et que vous n'avez pas pu réaliser ?

Euh... nous aurions aimé la lancer l'année dernière ! (rires) et j'aurais bien aimé dormir la nuit dernière... mmmm, non, en fait pas grand-chose. Je crois qu'on n'a vraiment fait aucun compromis. Nous sommes vraiment satisfaits. Je crois que le seul domaine que j'aimerais pousser un peu plus, et pour lequel nous ne l'avons pas déjà fait à fond, c'est le online. Nous sommes prêts pour, la communauté des joueurs est prête aussi, nous avons besoin de faire cette transition dans les maisons, pour faire du broadband quelque chose de très simple. C'est un aspect que je veux pousser. En fait, j'aimerais que ce soit fait ! Mais il nous reste encore beaucoup de travail !

Quel est, de tout temps, votre jeu préféré ?

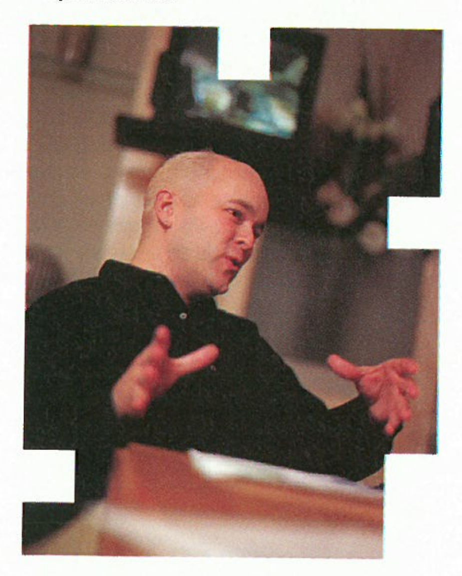
Robotron ! Et Tony Hawk Pro Skater 2... je passe un temps fou dessus. Dans un autre genre, il y a aussi Mario 64, qui m'a vraiment laissé une impression extraordinaire, il a définitivement installé une référence dans le domaine de la plate-forme.

Quel est le titre que vous attendez le plus pour pouvoir jouer sur Xbox ?

Un peu tous... mais, dans l'immédiat, Tony Hawk Pro Skater 2 X. Je suis un inconditionnel de ce jeu, je n'arrête pas ! Mais pour être tout à fait franc, tout ce que j'ai pu voir pour le moment m'excite vraiment. J'adore aussi les jeux de plate-forme. En fait, depuis Mario 64, qui est parfait sur tous les plans ou presque, on ne s'est pas vraiment approché de son piédestal. Et Malice a l'air bien parti pour changer ça et y parvenir.

Vous comptez sur combien de jeux pour la sortie de la machine ?

La qualité ! C'est ce qui nous importe, c'est tout. Je pense qu'on aura environ 12 jeux, de très bonne qualité, grand maximum 20, mais on ne veut pas faire comme Sony et sortir 35 jeux de qualité médiocre. Le nombre importe peu, finalement, si tout est bien ! Et il ne faut pas trop en faire, si on ne veut pas s'éparpiller, justement.





Sa démo de Munch's Odyssee fut moins impressionnante. Cela dit, il en a bien profité pour mettre en évidence la fluidité des caméras.



INTERVIEW DE THIERRY CHABROL

C'EST L'EFFERVESCENCE. TOUS LES REGARDS COMMENCENT PEU À PEU À SE TOURNER VERS LA XBOX, QUI DEVIENT DE PLUS EN PLUS RÉELLE AU FIL DES JOURS. CHEZ MICROSOFT FRANCE, LE MOT D'ORDRE EST LE SUIVANT : UN LANCEMENT EUROPÉEN « EN GRAND », À DÉFAUT D'ÊTRE À L'HEURE ! THIERRY CHABROL A BIEN VOULU RÉPONDRE À QUELQUES-UNES DE NOS QUESTIONS…





Joypad : Quel est votre rôle exact au sein de Microsoft ?
Thierry Chabrol : Je suis Directeur de la division grand public. Cela regroupe le marketing des produits grand public (activité jeux, accessoires, PC et Xbox), les finances personnelles, la partie « retail », vente vers ce public, etc. Tout ce qui concerne le grand public.

La Xbox soulève une sorte de fièvre montante… En Europe comme ailleurs. Pourquoi avoir décalé la sortie en France pour 2002 ?
Cette fièvre a démarré en mars 2000… les dates importantes approchent, on ne dit plus l' « année prochaine », mais « cette année » pour les États-Unis et le Japon… Le report de la sortie européenne est une décision prise aux États-Unis il y a quelques semaines. Cette décision est tout à fait volontaire, dans le sens où l'engouement, les attentes de tout le monde concernant la Xbox sont tels, qu'il est hors de question de ne pas répondre à ce phénomène correctement. On s'est dit : « Quel est l'intérêt de lancer un produit sans être capables de répondre aux attentes du public ? ». Quand on voit ce qui a pu se passer il y a quelques temps (ndlr : le lancement de la PS2 en faible quantité), étant outsider sur ce marché, on s'est dit, ok, on manque Noël, mais mieux vaut faire quelque chose de grand. Une console dispose à peu près de 5 ans de durée de vie, ça nous fera tout de même 5 Noël !

Pour vous, le lancement de la PS2 est-il un échec ?
Je ne l'aurais pas organisé ainsi… Chacun sa stratégie. Je préfère piloter un lancement à la hauteur des attentes du public, plutôt que de saupoudrer des produits en fin d'année.

Ne craignez-vous pas les mêmes problèmes de fabrication (en termes de quantité), que ceux auxquels sont confrontés nVidia (avec la GeForce 2 Ultra) ou Sony avec la PlayStation 2, tant les composants de la Xbox sont technologiquement évolués ?
Tout est prêt, le problème du processus industriel, personne n'en est à l'abri, simplement tout est fait pour que ça n'arrive pas avec la Xbox. L'accord avec Flextronic, notre usine en Hongrie, nous évitera d'avoir à attendre des bateaux, ou ce genre de chose pour approvisionner le marché, bref, nous faisons tout pour éviter ce genre de problèmes.

On imagine que les machines japonaises, américaines et européennes seront « zonées ». Cette protection des marchés vous paraît-elle aussi indispensable qu'à vos concurrents, et pourquoi ?
Nous avons le même point de vue que nos concurrents. Si on parle du passionné qui va au Japon pour avoir son produit quelques mois à l'avance, bien entendu, il est hors de cause. Mais pour des raisons de production, et industrielles, il est important que tout le système commercial soit organisé avec des dates de lancement, afin d'éviter que les produits ne circulent n'importe comment et pour limiter les débordements. Comme ceux que pourraient produire des industries parallèles, en provenance des pays de l'Est ou de certaines plates-formes asiatiques qui pourraient inonder le marché de titres d'import. Il y a beaucoup de travail en amont pour tout ce qui est localisation… vous savez. Alors oui, certains fans, honnêtes et minoritaires, en pâtissent. Mais c'est une question d'équilibre, importante et incontournable.



« On manque Noël, mais mieux vaut faire quelque chose de grand ! »

La Xbox offre tout ce dont on peut avoir besoin pour le jeu en réseau. À l'heure actuelle, comment Microsoft compte permettre l'utilisation d'Internet pour le jeu ? L'Europe souffrira-t-elle encore d'un retard à cet égard par rapport au reste du monde ?
C'est une nouvelle génération de console équipée d'une carte ethernet, pour que demain, quand les tuyaux seront assez gros, la Xbox soit prête. Mais pour le moment c'est une console de jeu, de salon, de nouvelle génération. Tous nos efforts sont concentrés pour arriver à cet aspect.

Si vous ne deviez en citer qu'un, quel est l'aspect actuel du monde des jeux vidéo en général, que vous aimeriez voir changer en Europe grâce à l'arrivée de la Xbox ?
Que les gens s'éclatent en découvrant de nouvelles sensations de jeu, tout simplement. La Xbox va apporter cela. Les joueurs vont découvrir une nouvelle façon de jouer.

VIRTUA®

TU VEUX JOUER, ALORS ON VA JOUER !!!

ANNECY 04 50 51 60 63
AVIGNON 04 90 87 00 77
BASSE-TERRE 05 90 81 89 68
BESANCON 03 81 51 59 33
BEZIERS 04 67 11 08 50
BOBIGNY 01 41 60 19 00
BORDEAUX 05 56 38 31 18
BOURGES 02 48 24 14 50
CANNES 04 93 38 01 13
CHARTRES 02 37 30 86 68
CLERMONT-FERR. 04 73 34 08 12
COMPIEGNE 03 44 38 06 40
DIJON 03 80 52 02 02
FREJUS 04 94 81 55 05
GUADELOUPE 05 90 83 34 36
ISSY-LES-MOULINEAUX 01 46 44 46 04
LES ABYMES 05 90 20 71 34
MONTELIMAR 04 75 53 77 22
MONTIGNY 01 39 97 16 98
NICE-EST 04 93 55 49 03
NICE OUEST 04 93 29 88 77
PLAN-DE-CAMPAGNE 04 42 46 65 70
PERPIGNAN 04 68 51 24 37
TOULOUSE 05 61 21 03 54
RENNES 02 99 38 69 02
ST-NAZAIRE 02 40 66 55 89
VILLETANEUSE 01 42 35 25 95

NOUVEAUX MAGASINS !!!

MASSY 01 69 32 14 28
CASTRES 05 63 51 41 30
LES ABYMES 05 90 20 71 34
CHALONS EN CHAMPAGNE
Centre Commercial
CROIX DAMPIERRE
NICE TNL S'AGRANDIT...

100 M² DE FOLIE !!!





HORACE LUKE EST L'HOMME QUI A TRAVAILLÉ DANS L'OMBRE JUSQU'À MAINTENANT SUR LE DESIGN DE LA MACHINE ET DE SA MANETTE. FACE À L'ESTHÉTIQUE DE LA PLAYSTATION 2, ON SE DEMANDAIT COMMENT MICROSOFT ALLAIT FAIRE... VISIBLEMENT, LE MONOLITHE DE SONY NE LES A PAS BEAUCOUP INFLUENCÉS. HORACE NOUS RACONTE EN EXCLUSIVITÉ...



L'homme qui a modélisé la Xbox

Joypad : Quel est l'objectif que vous visiez avec le design de la Xbox ?
Horace Luke : Notre but était de créer une console qui fasse visuellement transparaître la technologie de future génération, qu'elle renferme en son cœur. Avant toute chose, le design devait communiquer la puissance brute, non bridée, que la Xbox promet.

Qu'est-ce qui a influencé ce design ?
Les éléments hi-fi de haut de gamme ont inspiré ce design de différentes façons. Quand on voit un ampli pour autoradio de 160 watts, on est immédiatement attiré par sa puissance ; quand on voit la Xbox, le sentiment devrait être le même. L'aspect de la Xbox doit témoigner de sa puissance.

En quoi la PS2 a-t-elle influencé le design de la Xbox ?
Sincèrement, en rien. La mission de Sony était de créer une machine électronique de loisir, qui inclut le jeu parmi d'autres choses. À l'inverse, la Xbox est faite pour les joueurs, par des joueurs. Nous avons interviewé des joueurs du monde entier pour être sûrs que le design final de la Xbox corresponde vraiment à leurs demandes.

Quel genre de focus-groups avez-vous organisé ? C'était international ?
Nous avons montré la Xbox à plus de 5 000 joueurs à travers le monde pour avoir leur avis à ce sujet : que voulaient-ils voir pour l'ultime machine de jeux ? Le design final de la Xbox est le produit de leurs apports, et de leur passion du jeu. Nous avons pris en compte les opinions de ces 5 000 joueurs pour concevoir le design de la Xbox.

Le style fut-il sacrifié au profit de la fonctionnalité ?
Nous avons travaillé à combiner le style avec la fonctionnalité. C'est toujours une balance difficile à obtenir... Il est important de rappeler, cependant, que nous avons testé ce design avec 5 000 joueurs, et que les retours montraient clairement que les joueurs comptent plus sur la fonctionnalité que le reste. Ils veulent une excellente machine de jeu, et cela, plus que tout autre chose, nous a aiguillé pendant l'élaboration du design.

Pour la manette, quels étaient vos buts ?
Il fallait qu'elle soit "transparente" pour le joueur. Une personne jouant sur la Xbox devait sentir que la manette est une réelle extension du jeu, quelque chose de si intuitif qu'on oublie sa présence.

Des influences particulières ?
Nous avons observé de nombreuses robotiques pour s'inspirer, mais notre but premier était de créer un accessoire qui tienne naturellement en main. Nous avons été influencés par l'idée de voir des utilisateurs de la Xbox jouer pendant des heures, sans avoir à penser qu'ils ont une manette entre les mains.

Quel genre de tests avez-vous fait concernant l'ergonomie ?
L'ergonomie a fait l'objet d'un soin constant, pendant chaque étape du design. Nous avons testé la taille pour la prise en main, la distance entre les mains, le confort, tous les éléments qui rendent une manette agréable pour un joueur.

La manette a l'air plus large que celles de la Dreamcast et de la PlayStation 2 : y a-t-il une raison pour cela ?
Nous voulions que la manette tienne juste comme il faut dans la main des joueurs. Or, une prise en main naturelle et relâchée, demande a priori une largeur plus importante que celle de la plupart des manettes qu'on trouve actuellement sur le marché. Nos tests ont montré que les petites manettes sont moins confortables pour le joueur, surtout quand on joue longtemps. Une petite manette oblige le joueur à maintenir plus fermement sa prise. Quand on joue longtemps cela peut causer un certain inconfort.

« Nous avons pris en compte les opinions de 5 000 joueurs pour concevoir le design de la Xbox »

Toutes les sorties de ces prochains mois

Argh ! On ne peut pas dire que le mois de février soit plus palpitant que celui de janvier. Pauvre de nous, les news nipponnes se portent toujours aussi mal. Le troisième millénaire commence bien, tenez ! Pour employer des mots simples, disons que c'est la misère absolue. Ouaip, faut vraiment gratter pour trouver quelque chose d'intéressant, comme un ch'tit bâtard qui cherche désespérément un nonosse dans un terrain vague. Mais, heu qu'est-ce que je raconte moi ! Enfin, tout ça pour dire qu'hormis Ace Combat 4, il n'y a que pouic, que dalle, nada, zip, zéro, bézef'. Je n'ai pas encore lu le petit topo du rédacteur en chef de Famitsu, mais à mon avis il doit se taper un début de dépression ! Remarquez, du côté des annonces européennes, ce n'est pas non plus le nirvana. Heureusement que Polyphony Digital nous a envoyé des nouvelles photos de GT 3 ! Comme d'hab', n'oubliez pas la rubrique Événement et les pages consacrées à la Xbox !

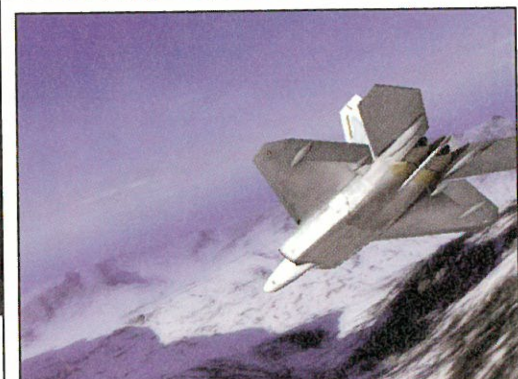


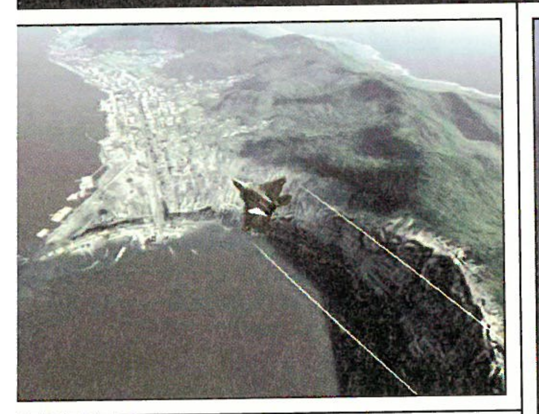
Gran Turismo 3

Ace Combat 4

Éditeur :	Namco
Machine :	PlayStation 2
Sortie au Japon :	Été 2001
Sortie en Europe :	Euh...

epuis l'annonce mystérieuse d'un « nouveau jeu de combat érien » sans plus de précisions de la part de Namco au dernier okyo Games Show, les infos se font plus précises : un nouvel ce Combat pour PlayStation 2 arrive !

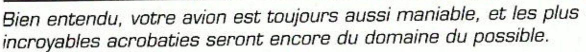






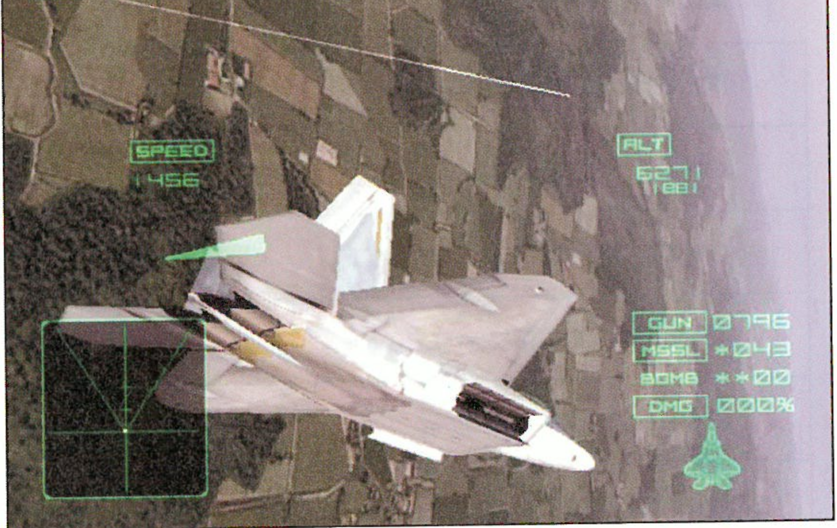


Le fameux cratère causé par la chute d'un mystérieux météorite.


Bien entendu, votre avion est toujours aussi maniable, et les plus incroyables acrobaties seront encore du domaine du possible.

Namco prouve une fois de plus son talent

Ace Combat, pour ceux qui ne connaissent pas, est une série de jeux de joutes aériennes très simples, qui allient une grande liberté d'action à une qualité graphique toujours au top, ainsi que des combats haletants. Avec un tel CV, on se doute bien que la série sur PSone fait partie des titres forts de ces dernières années, et ce à juste raison. Dans ce quatrième volet, tout est devenu graphiquement plus abouti et pour cause, on passe à une génération de console au-dessus. Tout commence non pas avec une guerre mondiale ou quoi que ce soit, on se retrouve juste avec un petit logo vert, et une phrase « It's changing everything again ». Ce qui signifie que l'on se retrouve avec un jeu qui n'est pas futuriste comme le 3, mais qui ne revient pas à l'ambiance réaliste du 2 non plus. Vous trouvez ça compliqué ? Et comment donc, Houston ! L'endroit où se déroule l'action pour commencer : nous sommes dans un monde imaginaire, dont la culture et les mœurs sont par contre totalement identiques aux nôtres, mais avec de nombreux pays qui n'existent pas. Le principal champ de bataille, un continent du nom d'Eusie (subtil mélange d'Europe et d'Asie, notez bien) sur lequel s'est écrasée une mystérieuse météorite. Le jeu nous offre de superbes paysages avec un énorme cratère, esthétiquement du plus bel effet.

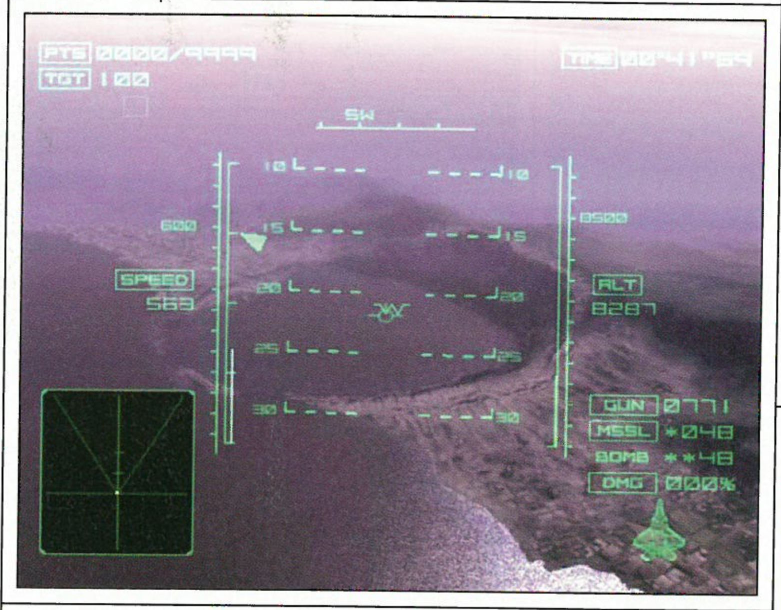


Décollage imminent...

Bien que Namco ne dévoile que petit à petit les détails de son jeu, quelques informations sont cependant déjà disponibles sur ce titre qui s'annonce vraiment excellent. Pour commencer, nous connaissons déjà la nature des avions, ce qui est plutôt bien dans un jeu qui met en scène ces fleurons de notre technologie. De ce point de vue, on revient aux sources, puisqu'il s'agit d'appareils existants, jugez plutôt : F22 Raptor, Mirage 2000, et enfin le Rafale, plus communément appelé « case d'Afrique » du coté de chez Matt Houston. Ces trois avions, véritables légendes du combat aérien mis au point avec amour par des ingénieurs patriotes, ne consisteront cependant pas en la totalité des appareils que vous pourrez piloter. On fait confiance à Namco et à la « tradition » Ace Combat qui veut que l'on commence avec un coucou pour finir avec une bête de combat, en ayant eu tout au long du jeu la possibilité de recevoir de nouveaux modèles. Un point reste obscur cependant, la manière dont ces appareils seront rendus disponibles au joueur : à la vente, comme dans Ace Combat 2, ou selon le mérite, comme dans Ace Combat 3 ? Personnellement, je pencherais pour la première solution... En ce qui concerne le déroulement du jeu en lui-même, on se rapproche d'un système politisé, comme dans le 3, avec une situation de crise mondiale que vos agissements pourront changer. Bien entendu, les plus sceptiques pourront toujours arguer du fait qu'un seul pilote doit être sacrément balèze pour pouvoir à lui seul changer la face du monde politique de la planète, et qu'un simple missile ballistique pourrait le réduire à l'état de poussière crétine, mais la durée de vie du jeu en serait grandement réduite. Vos actions vont donc changer le déroulement du scénar', ce qui permettra de se faire le titre dans tous les sens et de découvrir encore de nouvelles missions ! Décider de bombarder ou non tel ou tel site pourra par exemple avoir une influence notable sur la suite des événements, et donc sur le déroulement de vos missions. Techniquement, vous avez des yeux pour admirer ces magnifiques clichés, et vous dire que peut-être finalement quand on veut on peut, sur PS2. L'été prochain sera placé sous le signe du Dogfight, et Ace Combat 4 est, il faut le dire, bien placé dans le classement des plus attendus !



Quelques puits de pétrole qui ne demandent qu'a prendre feu sous vos coups de canon.





Quelques missiles, ça fait toujours joli sur les photos.



Le photo-réalisme tant attendu sur PS2...

Enfin du dogfight de qualité sur PlayStation 2 !

Kûsen

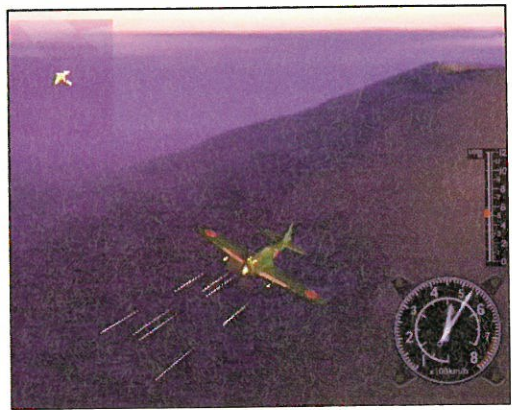


Éditeur :	Kadokawa Shôten
Machine :	PlayStation 2
Sortie au Japon :	22 février 2001
Sortie en Europe :	Euh...

Faire la loi dans les cieux, ça reste un fantasme pour tous ceux qui ne pilotent pas d'avions de guerre, donc un grand nombre d'entre nous. Devenons donc pilotes japonais avec Kûsen.



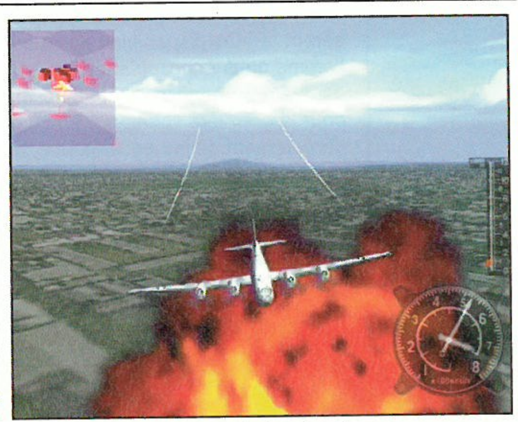
Attaquer les puits de pétrole des ennemis our paralyser l'économie du pays, ne tactique classique.





Les missions de nuit demandent de l'attention, sinon on se cogne dans des canards distraits.





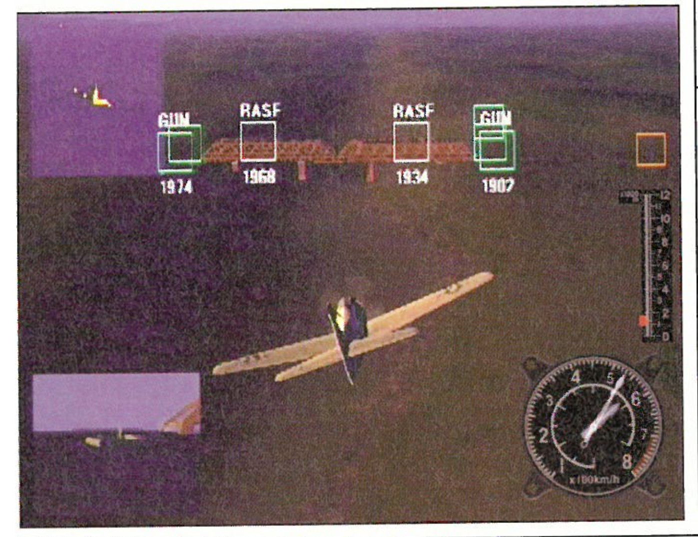
Originalité : les missions de bombardement.



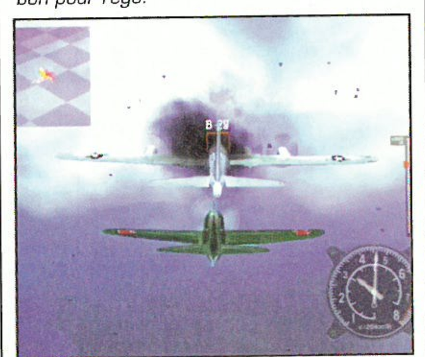
Si vous étiez un aviateur japonais revanchard de plus de 75 ans, que vous n'ayez toujours pas digéré la défaite de la Seconde Guerre mondiale, quel serait votre souhait ? Faire la peau à ces chiens d'occidentaux qui ne retirent pas leurs chaussures dans les maisons. Mais vu qu'aujourd'hui il est plutôt de bon ton de rester politiquement correct, on ne démarrera Kûsen qu'avec des appareils datant de 1945. Nous voici donc devant un jeu qui propose des duels aériens entre plusieurs avions de diverses époques. Un total de 34 appareils différents pour être précis. Pour la plupart, ce sont des avions qui ont existé, mais comme toujours, nous aurons aussi droit à quelques improbables prototypes en forme de pastèque ou autre débilité du genre.

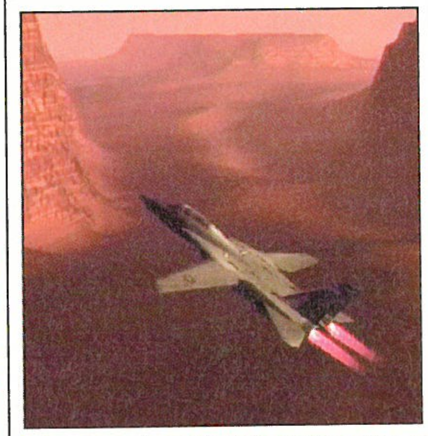
Un jeu simple, très simple

Outre les chasseurs qui servent de chiens de chasse lors des Dogfight, nous aurons aussi droit à quelques épreuves avec des bombardiers, gros et lourds, mais avec une puissance de destruction conséquente. Réalisé pour les fans d'avions, le jeu propose cependant des instruments compréhensibles par le grand public, ce qui facilitera l'accès aux acrobaties les plus diverses. Décomposé en 5 étapes majeures de l'aviation, le mode Scénarisé vous propose de revivre les grands moments du combat aérien des 60 dernières années, avec bien entendu tous les avions de l'époque. Proposant une approche originale de la simu-combat aérienne, Kûsen risque cependant de souffrir de la comparaison avec Ace Combat 4. Question : serez-vous capable de faire la différence entre les deux ? Et comment donc Houston ! Réponse lors du test le mois prochain !



Tirer un gros bombardier reste un plaisir simple mais extrêmement bon pour l'égo.







ON VA
VOUS SOIGNER !
BUNGIE
ONI
ET C'EST
TOUT DE SUITE.
TAKE 2
PC
CD
ROM
PlayStation 2
Mac
Take 2 Interactive et le logo Take 2 Interactive sont des marques déposées de Take 2 Interactive software • Rockstar et le logo Rockstar sont des marques déposées de Take 2 Interactive softw
Bungie et le logo Bungie sont des marques déposées de Bungie software • PlayStation 2 et la famille de logo "PS" sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Apple, le logo Ap
Mac et Macintosh sont des marques déposées d'Apple computer, Inc • Toutes les autres marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Date susceptible d'être modifiée sans préavis.

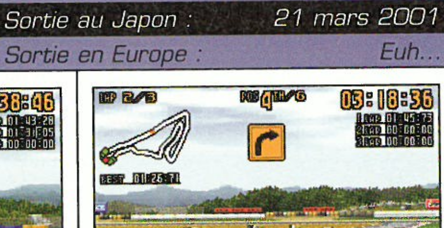
All Nippon GT

GBA		
	Éditeur :	Kemco
	Machine :	Game Boy Advance
	Sortie au Japon :	21 mars 2001
	Sortie en Europe :	Euh...

Dans la vie, il y a ceux qui jouent à la Game Boy Advance, et ceux qui l'attendent. Nous, on l'attend grave. Et le jeu de Kemco avec. Disponible lors de la sortie de la machine au Japon, à savoir le 21 mars prochain, ce jeu de voitures dispose d'options intéressantes qui forcent le respect pour un titre sur une console aussi petite. La partie débute dans une petite écurie de catégorie GT300, mais au fur et à mesure de vos exploits, vous serez amené à courir dans la catégorie GT500. Bien entendu, toutes



Les dérapages sont la clé du succès, que l'on soit sur portable ou sur une console de salon...

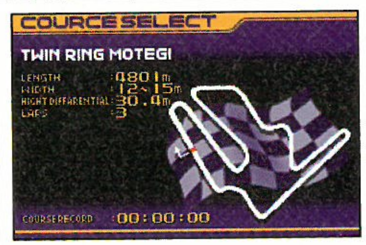


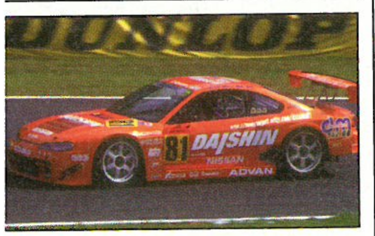
Les écuries présentes dans le jeu sont celles que l'on retrouve dans la vraie vie réelle...

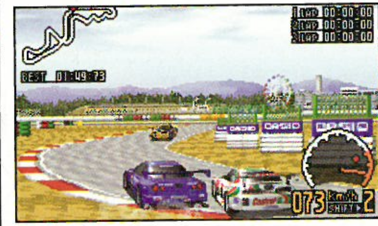












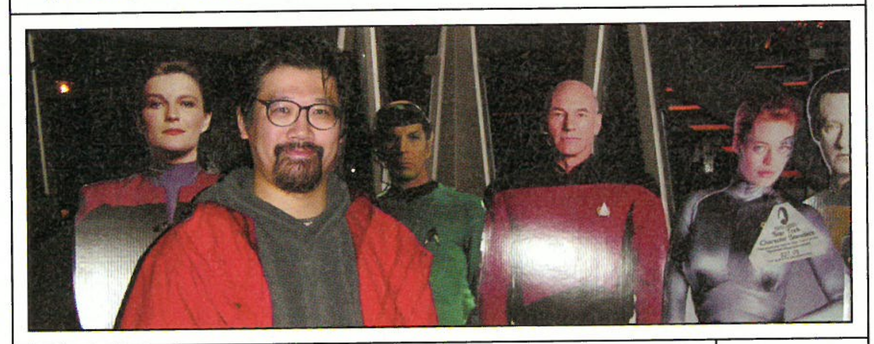
les marques des voitures, ainsi que les courses, les 23 équipes et les écuries sont les officielles japonaises, mais il sera possible d'éditer ses propres parcours ! La classe, non ? Et comment donc, Houston ! De plus, le jeu sera compatible avec le Mobile System, qui permettra, tout du moins au Japon, d'affronter un adversaire à l'autre bout du pays grâce à son téléphone portable. All Nippon GT, un jeu qui propose de nombreuses options donc, et permet du coup de comprendre toute la puissance de la Game Boy Advance.

Vu du Japon

par Koji Aizawa



Bonne année mes amis français ! Ici c'est Koji Aizawa, le rédacteur en chef de Famitsu DC ! Cet article, ce n'est pas du Japon que je vous l'envoie cette fois, mais de Las Vegas ! Depuis le 6 janvier dernier, se déroule ici le CES, Consumer Electronics Show. Microsoft nous a dévoilé le design de sa nouvelle console. Faisant partie de l'équipe d'infiltration Famitsu, j'ai réussi à me frayer un chemin jusqu'à la conférence de Bill Gates, et interviewer aussi Robert J.Bach, vice-président de Microsoft. Je vais d'ailleurs me permettre d'écrire ce qui s'est passé ici, puisqu'il ne me sera pas possible de le faire dans un magazine japonais. La première heure et demie du discours de Bill Gates ne nous apprenait rien que nous ne connaissions déjà à propos de Home Computing ; seule la dernière partie de son discours fut axée sur la Xbox. Bill Gates a dévoilé le design définitif de sa console. J'ai pu jouer à OddWorld, et j'ai vraiment ressenti quelque chose, c'est superbe. On se croirait dans des scènes en images de synthèse de Final Fantasy, sauf que l'on se trouve finalement dans un véritable monde en 3D temps réel et que l'on s'y déplace. On peut vraiment s'attendre à un degré de réalisme avec des graphismes jamais vus jusque là, grâce à des effets d'ombre, de feu et de lumière incroyables. Malheureusement,





OddWorld n'est pas vraiment un titre que l'on peut présenter ainsi aux lecteurs japonais. Le premier volet de cette saga sur PlayStation, renommé chez nous « Abe A Go Go » a été un échec commercial retentissant et la société de distribution a dû fermer, malgré une très importante campagne de pub. Ce titre a donc une très mauvaise image auprès du public japonais. Pour nous, le personnage est laid, ni amical ni charismatique, et fait preuve d'un design qui met mal à l'aise. Enfin bon, la Xbox en elle-même possède de superbes capacités, mais il faut avouer qu'elle pèse son poids. En tout cas, je l'attends de pied ferme. Quant à la Dreamcast, je ne résisterai pas au plaisir de vous reparler prochainement de Phantasy Star Online, qui je l'espère nous permettra de nous rencontrer un jour ! À bientôt !



Le jeu n'offre malheureusement que 2 vues, dont on retiendra probablement celle-ci.



On retrouve bien entendu des missions étroitement liées au scénario du film.

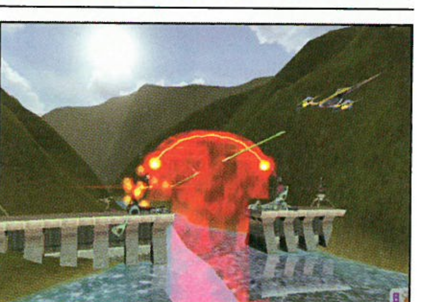




Les effets spéciaux autant que les décors sont réussis. Déjà un excellent point !

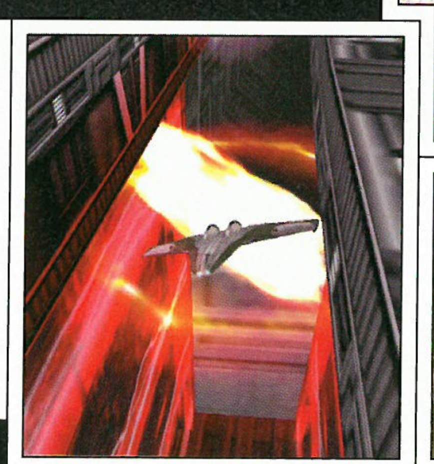
Star Wars Episode One : Starfighter

Bien ! J'ai enfin pu faire mumuse avec une version assez avancée de Starfighter, et ma foi je suis en partie rassuré : Lucas Arts a bel et bien brisé la chaîne de médiocrité qui polluait leurs dernières productions console.





Même en étant particulièrement gentil, voire un peu menteur, on peut difficilement excuser Lucas Arts vis-à-vis de leurs derniers jeux sortis sur PSone. La licence Star Wars Episode One n'a, en effet, donné que des titres mauvais, ou au mieux médiocres, jusqu'à présent. Starfighter semblait bien parti pour faire cesser cette désastreuse loi des séries, et maintenant que j'ai pu m'y frotter sérieusement, mon sentiment se voit heureusement confirmé. La version preview que j'ai essayée dispose déjà de deux gros avantages : elle est fort maniable, et techniquement très réussie, même si on la compare aux plus beaux jeux PlayStation 2 actuellement disponibles !



Une question de contenu

À vue de nez donc, les coyotes de Lucas se sont bougé les fesses. C'est d'autant plus étonnant que la PS2 est une machine encore plus difficile à exploiter que sa cadette, et qu'on commençait à douter des qualités intrinsèques de leurs programmeurs… Mais contre toute attente, Starfighter offre déjà, au vu de cette version preview, une qualité technique impressionnante. Rien d'aussi extraordinaire qu'un Metal Gear Solid 2, attention (si tant est qu'on puisse comparer ces deux titres), mais par rapport à d'autres productions, ce Starfighter se tient très bien ! Le moteur offre une fluidité exemplaire, tout en affichant une très bonne distance de vue, et des décors lisses, vallonnés, aux textures agréables, profondes et variées. Côté maniabilité, j'ai eu la même sensation de propreté : les vaisseaux répondent bien, les commandes sont simples, et ça se joue comme dans du coton. En revanche, dans le principe, Starfighter n'offre rien de très neuf. Un shoot à mi-chemin entre Rogue Squadron et Colony Wars, pas aussi bourrin que le premier mais pas aussi profond que le second. Chaque mission propose un ou plusieurs objectifs primaires, plus quelques secondaires pour frimer. Côté combat, on se contentera de deux armes, certes, mais après tout, les fighters de Lucasland n'ont jamais été suréquipés. Un bon point : la gestion de vos alliers vous revient. En effet, à l'aide des boutons de la croix directionnelle, vous pouvez leur affecter les trois ordres basiques : vous couvrir, attaquer la cible désignée par vos soins, ou protéger un objectif. Ceux-ci communiqueront avec vous s'ils éprouvent des difficultés. Bref, un terreau qui à vue de nez paraît propice à la croissance d'un titre sinon grandiose, du moins fort sympathique. La pénurie du genre et le manque de titres de qualité sur PS2 feront peut-être le reste, si tant est que les missions de Starfighter se révèlent intéressantes. Ce que nous découvrirons bien entendu avec la version test !

MAD CATZ™

COMPATIBLE PLAYSTATION 2™

MANETTES ANALOGIQUES VIBRANTES

Avec ses 2 moteurs de vibration, ses touches programmables, son grip anti-dérapant, cette manette vous offre une excellente qualité de jeu .

TELECOMMANDE UNIVERSELLE

Commandez en un seul geste votre téléviseur, votre magnétoscope et le lecteur DVD de votre PlayStation 2™ .



bigben interactive distributeur officiel des accessoires Mad Catz.



BIGBEN INTERACTIVE S.A. RUE DE LA VOYETTE C.R.T. 2
59818 LESQUIN CEDEX FRANCE-fax: 03 20 90 72 34

Dragonriders

Éditeur : Ubi So
Machine : Dreamca
Sortie en Europe : printemps 200

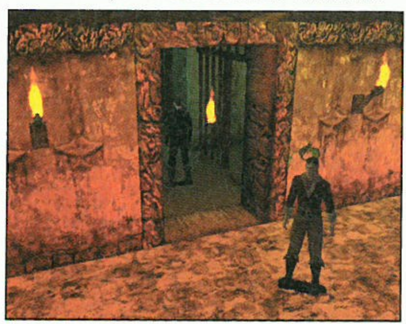
On est à trois jours du bouclage et j'attends toujours les versions Dreamcast de Rogue Spear et de Freelancer coincées à la douane. Bah, on va s'taper une ch'tite niouze en attendant.

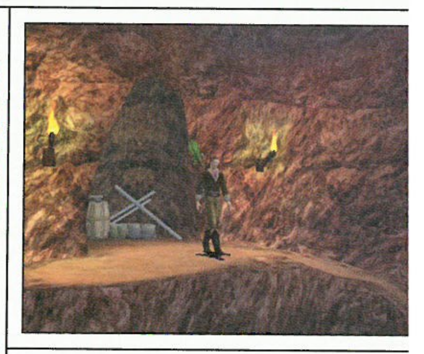


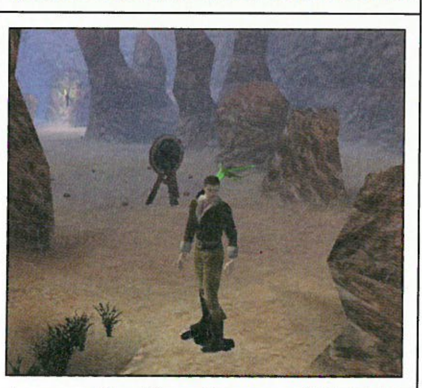
Le scénario sera divisé en 5 chapitres, tous inspirés des Ballades de Pern.



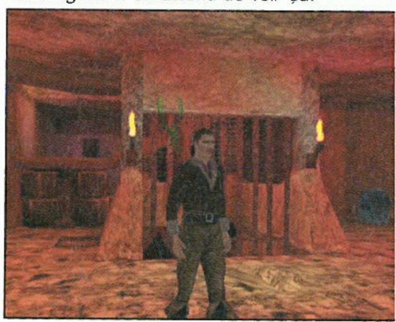
D'Kor manque foncièrement de charisme.







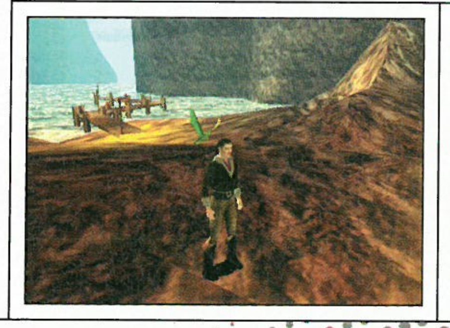
Des quêtes secondaires, plus de 200 personnages, 20 races de dragons… on attend de voir ça.



Le nom d'Anne Mc Caffrey vous dit-il quelque chose ? Pas grand-chose, hein ? Z'êtes un peu comme moi alors, vous devez sûrement ouvrir un bouquin tous les deux ans ! Bon, il est temps de mettre fin à votre manque de culture littéraire. Sachez que cet écrivain originaire du Massachussets a vendu plus de trente millions de livres d'héroïc-fantasy depuis 1967 ! Certains de ses ouvrages sont encore, à l'heure actuelle, classés dans le Top Ten US des livres de SF. Quel rapport avec Dragonriders ? La vache, ça en fait des questions ! En fait, le scénario de ce jeu d'aventure/RGP qu'on nous promet fabuleux reprend la trame des « Ballades de Pern » (Chronicles of Pern en V.O.), l'une des plus grandes œuvres de la conteuse. Vous incarnez donc D'Kor, un « chevaucheur » de dragons qui devra sauver le monde de Pern d'une terrible épidémie. Voilà pour le background. Ben ouais, c'est tout, vous vous attendiez à quoi ? À un scénario à la Kitano ou à du Zola ?

Oui, mais encore....

Pour le moment, Ubi Soft distille les informations au compte-gouttes. Pas de version bêta jouable donc, juste une poignée de photos assez prometteuses. Vous connaissez la chanson. Néanmoins, on sait d'ores et déjà que ce titre développé par TBA (Picassio) intégrera quelques éléments de RPG (en gros : gain de points d'expérience, évolution des caractéristiques, des pouvoirs magiques de D'Kor et de son dragon), et que l'univers sera super-ouvert ; normalement de nombreuses quêtes viendront se greffer au scénario principal. Cool. Sinon, d'un point de vue strictement visuel, la patte graphique de Dragonriders fait beaucoup penser à Drakkan, un jeu d'action-aventure de série B sorti sur PC il y a maintenant un peu plus d'un an, dans lequel une nana court-vêtue serrait entre ses cuisses un énorme dragon. Pour finir, il faut savoir qu'Anne Mc Caffrey et sa maison d'édition ne se sont pas contentées de vendre bêtement une licence juteuse à Ubi Soft. L'écrivain a veillé personnellement à ce que l'ambiance et l'esprit de son oeuvre soient retranscrits le plus fidèlement possible en collaborant étroitement à la réalisation graphique. Une démarche intelligente me soufflent mes petits camarades. Et comment donc Houston ! Reste à savoir maintenant ce que valent réellement le gameplay, le moteur 3D et l'aventure. Petite suggestion de dernière minute : les développeurs devraient quand même revoir sérieusement le look du héros. Un barbu maigrichon accoutré d'un pyjama « moule-burnes », on a connu plus charismatique ! Arf ! Arf ! Allez, ça ne nous empêchera pas d'attendre avec impatience la première version jouable !





Difintel - Micro

JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉPHONIE - D.V.D



ACCESSOIRES

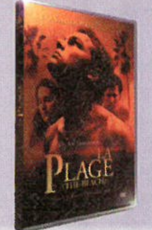
Tous les Accessoires PS2 sont chez Difintel

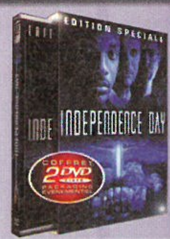




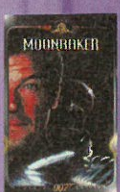
DVD

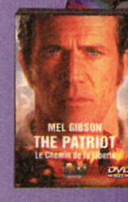
Venez découvrir les dernières nouveautés











Renseignez-vous dans votre boutique Difintel.

N°1 du Jeu Vidéo/Multimédia en Europe !

RANCE

urg en Bresse	04 74 23 13 54
rney Voltaire	04 50 40 43 43
uteville	04 74 40 04 28
auny	03 23 38 00 10
on	03 23 79 08 84
issons	03 23 59 18 18
lers-Cotterêts	03 23 76 21 72
unton	04 93 28 26 55
nonay	04 75 67 70 76
arleville	03 24 57 98 93
mier	05 34 01 02 14
rcassonne	04 68 25 75 84
rbonne	04 68 42 37 58
dez	05 65 67 06 15
les	06 07 06 04 30
s-sur-Mer	04 42 05 02 07
lons-de-Provence	04 90 56 62 30
yeux	02 31 51 00 99
nfleur	02 31 89 75 00
sieux	02 31 63 07 77
rillac	04 71 43 56 56
yan	05 46 22 15 04
intes	05 46 93 51 75
ive	05 55 24 47 87
jon	03 80 70 15 79
rgerac	05 53 73 30 28

24 Périgueux	05 53 53 55 54
25 Montbelliard	03 81 94 17 09
26 Romans	04 75 72 78 34
26 Valence	04 75 78 09 68
27 Le Neubourg	02 32 07 00 35
27 Louviers	02 32 40 78 67
28 Dreux	02 37 50 02 12
29 Quimper	02 98 53 52 40
30 Ales	04 66 52 44 66
31 Fenouillet	05 61 70 81 05
31 Muret	05 34 46 07 70
31 Roques-sur-Garonne	05 61 72 06 64
31 Saint-Gaudens	05 62 00 31 10
31 Toulouse	05 61 21 22 02
32 Auch	05 62 61 28 20
33 Arcachon	05 56 83 58 23
33 Bordeaux	05 56 79 05 52
33 Langon	05 56 63 00 33
33 Libourne	05 57 25 98 85
34 Agde	04 67 21 32 71
34 Béziers	04 67 49 01 65
34 Sete	04 67 46 16 18
35 Fougères	02 99 94 21 00
37 Tours	02 47 75 50 01
38 Grenoble C. Berriat	04 76 43 27 93
38 Bourgoin	04 74 43 29 53
38 La Tour du Pin	04 74 83 31 45
38 Voiron	04 76 67 46 95
39 Dole	03 84 72 68 67

39 Lons Le Saunier	03 84 24 41 59
40 Dax	05 58 56 29 03
40 Mont-de-Marsan	05 58 45 06 08
41 Vendôme	02 54 67 00 90
42 St-Etienne	04 77 49 00 69
43 Vals-Près-Le-Puy	04 71 04 26 91
44 Nantes (Orvault)	02 40 59 53 00
44 Chateaubriand	02 40 81 40 50
45 Orléans	02 38 62 76 76
47 Villeneuve sur Lot	05 53 36 15 44
47 Marmande	05 53 20 49 15
50 Cherbourg	02 33 44 00 86
50 Grandville	02 33 50 56 00
52 St Dizier	03 25 96 09 74
54 Nancy	03 83 30 45 67
54 Longwy	03 82 23 25 15
55 Verdun	03 29 86 78 08
57 Forbach	03 87 88 67 16
57 Thionville	03 82 53 08 02
57 Metz	03 87 74 65 70
59 Cambrai	03 27 70 22 56
59 Tourcoing	03 20 27 00 44
59 Hazebrouck	03 28 50 10 16
59 Roubaix	03 20 68 96 93
60 Beauvais	03 44 48 53 60
60 Chantilly	03 44 57 69 78
60 Clermont	03 44 50 41 00
60 Crépy en Valois	03 44 59 28 18
61 Argentan	02 33 67 29 00

61 L'Aigle	02 33 34 27 00
62 Boulogne-sur-Mer	03 21 91 03 02
62 Calais	03 21 19 07 00
62 Lens	03 21 78 75 40
64 Bayonne	05 59 25 78 09
64 Biarritz	05 59 24 39 07
65 Lourdes	05 62 42 30 68
66 Perpignan	04 68 35 03 86
67 Haguenau	03 88 63 88 36
69 Villefranche/Saône	04 74 07 11 50
71 Digoin	03 85 53 75 77
71 Macon	03 85 39 09 52
71 Montceau-Les-Mines	03 85 57 29 49
71 Le Creusot	03 85 55 08 02
72 La Fléche	02 43 94 99 79
72 Le Mans	02 43 82 68 14
74 Cluses	04 50 96 68 51
74 Annecy	04 50 52 86 02
75 Paris 17ème	01 47 64 15 96
76 Elbœuf	02 35 77 83 90
76 Fecamp	02 35 10 11 60
76 Rouen	02 35 73 68 50
77 Montereau	01 60 73 59 94
77 Pontault Combault	01 60 29 53 76
77 Melun	01 64 39 40 00
77 Chelles	01 64 21 55 44
77 Fontainebleau	01 60 71 91 14
77 Nemours	05 53 77 28 08
78 Elancourt	01 30 13 87 30

78 Montigny le Bretonneux	01 39 44 06 76
78 Versailles	01 39 24 13 00
81 Albi	05 63 49 02 99
81 Castres	05 63 35 19 86
82 Montauban	05 63 92 13 13
83 Toulon	04 94 91 17 91
84 Avignon	04 90 86 41 66
84 Carpentras	04 90 60 10 11
84 Orange	04 90 34 47 13
85 Challans	02 51 49 77 92
88 Epinal	03 29 82 06 97
89 Auxerre	03 86 72 95 60
91 Savigny	01 69 24 21 04
92 Boulogne	01 41 41 92 92
92 Issy-les-Moulineaux	01 45 29 00 03
93 Livry Gargan	01 43 30 24 25
93 Montreuil	01 48 97 05 54
93 Montreuil 2	01 41 58 11 11
93 Tremblay-en-France	01 49 63 19 93
94 Maison Alfort	01 48 93 35 14
94 Cachan	01 47 40 08 15
94 Boissy-st-Léger	01 45 69 31 08
95 Sarcelles	01 39 92 47 16
97 Cayenne	05 94 28 25 28
97 Fort de France	05 96 70 79 67
97 La Reunion	02 62 96 75 38
97 Gouadeloupe	05 90 21 88 50
98 Nouméa	00 687 26 43 34

SUISSE

• 3 magasins.

ESPAGNE

• 10 magasins.

BELGIQUE

• 2 magasins : Mons. 065 84 60 33

• Saint Ghislain : 065 80 36 92

OUVERTURES PROCHAINES

FRANCE/DOM-TOM

• Dinan • Chateau Thierry • Vitré • Enghien les Bains • Rueil Malmaison • Ozoir la Férriere • Alençon II • Grandville • St Brieuc • La Réunion II

PORTUGAL

• Lisbonne 1 et 2

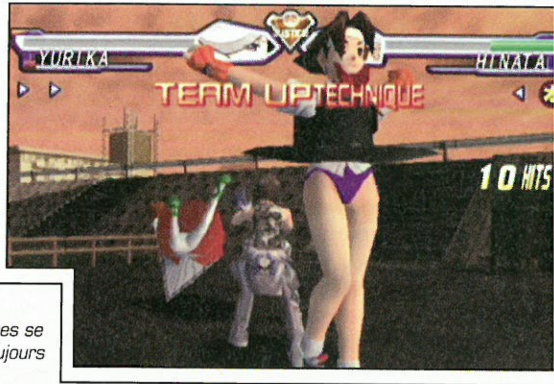
* Pour toute souscription entre le 20/01/01 et le 10/03/01 d'un forfait Pro de Bouygues Télécom de 12 mois minimum. Appels depuis la zone de couverture en France métropolitaine

Project Justice

Capcom est connu pour une chose (bon, deux si on compte la série des Resident Evil) : ses jeux de combat. Depuis quelques années, l'originalité a pris le pas sur l'austérité et la technique. La preuve une nouvelle fois avec Project Justice...

Éditeur :	Capco
Machine :	Dreamca
Sortie en Europe :	premier trimestre 200

Écolière + jupe = petite culotte. Il suffit de prendre la photo au bon moment. Des années d'entraînement...





On se demande bien pourquoi les personnages se parlent ; ils finissent toujours par se battre.





Bon, Project Justice, Project Justice... C'est quoi ça ? Ah, ok, en fait c'est « Burning ! Rival Schools » que, plus prosaïquement, je traduirais moi par « Rival Schools 2 ». L'éternelle valse des titres, de continent en continent... Ce point étant éclairci, on retrouve ici tout ce dont notre bon vieux Greg nous avait déjà parlé le mois dernier dans son test import. Il manque toutefois, me souffle-t-il, le mode de jeu qui vous permettait de personnaliser votre combattant dans un mode Story particulier (le mode Aventure avec le jeu de plateau débile). L'option 50/60 Hz répondant toujours présent (je ne m'en lasse pas !). Project Justice peut être appréhendé de la meilleure des façons et nous montrer ce qu'il a vraiment dans le ventre. Round 1 : Fight !

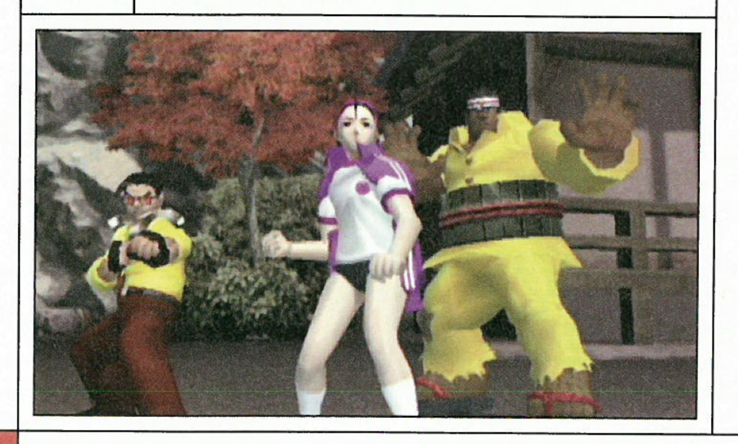


Les K.O. se traduisent souvent de façon lumineuse dans les jeux Capcom.



Tout sauf sérieux

Voilà un jeu de combat pour le moins atypique, c'est une certitude. Project Justice met en scène certains des personnages de jeux de combat les plus délirants du moment. En fait, vous avez à votre disposition plusieurs équipes,

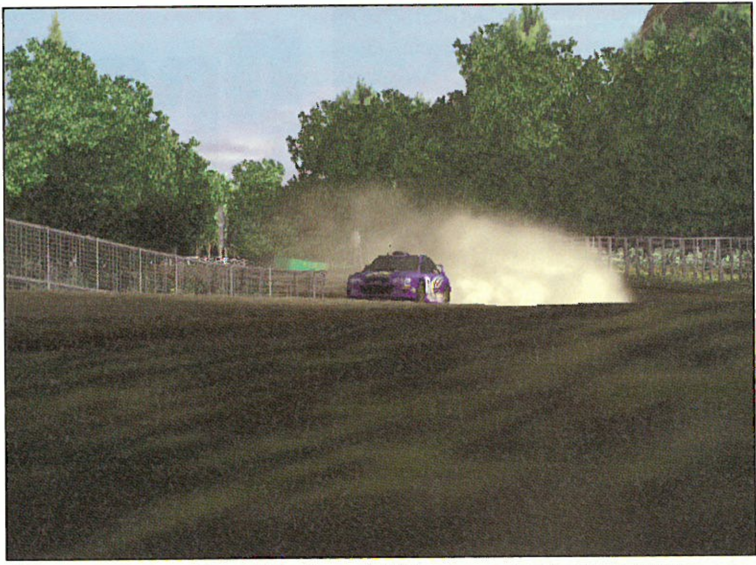


constituées chacune de trois persos. Alors, il y a l'équipe des profs, l'équipe des sportifs, l'équipe des mauvais garçons... En « Story Mode », ces associations sont imposées. Vous pouvez néanmoins, via un autre mode de jeu, constituer à loisir l'équipe de vos rêves... Très coloré et présenté un peu comme un manga (les persos se parlent dans des vignettes qui se superposent à l'écran), Project Justice possède un atout majeur non négligeable : son ambiance. Ici, les coups spéciaux de base sont souvent atypiques (la violoniste qui attaque avec des notes de musique), mais ce sont surtout les super-pouvoirs, évidemment, qui se démarquent et volent la vedette. Il faut dire que les attaques combinées de deux ou trois personnages de Project Justice donnent lieu à des animations souvent mémorables. Ça explose dans tous les sens, ça part parfois très haut dans le ciel, et les coups fusent dans des myriades de couleurs ; tout cela étant évidemment, la plupart du temps, très drôle (mais où vont-ils chercher tout ça ?). Ajoutez à cela un nouveau système de contre-attaque, qui s'applique aux super-pouvoirs justement, et vous avez un hit en puissance, intéressant et franchement rafraîchissant par les temps qui courent. Les adeptes de jeux de combat « sérieux », eux, passeront évidemment leur chemin...

clairement pour ma paroisse (la presse papier), mais que voulez-vous, ça nous énerve de nous faire systématiquement « court-circuiter » par le Net, uniquement parce que notre rythme de parution est mensuel, alors que le Net peut se permettre des mises à jour quotidiennes ! De plus, ce n'est pas parce qu'on bosse sur le Net, qu'il ne faut pas avoir d'éthique... Enfin bon...

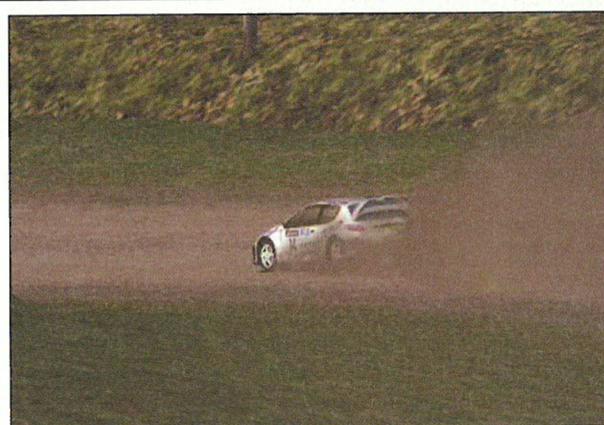
Le cas GT3

L'autre « affaire » du moment, c'est la disponibilité de certaines images de GT3 sur les sites de jeux vidéo. Premières photos du mode Rallye, elles viennent on ne sait d'où, et se sont propagées comme une traînée de poudre sur toutes les pages de la planète. Étonnés de voir de tels clichés, nous demandons à Sony France leur provenance. Aucune idée qu'ils nous disent. Du Japon, d'Angleterre, des États-Unis, impossible de localiser la « fuite ». Car c'est bien ça le drame du Net : il tisse une toile tellement complexe, l'info circule tellement vite, qu'il est difficile, voire impossible de savoir d'ou émanent, à l'origine, les infos. Bref, tout ça pour dire que les photos que nous vous proposons aujourd'hui, nous les avons découvertes par le biais du Net. On aurait préféré la voie officielle, mais bon, ç'aurait été dommage de vous priver de telles images, n'est-il pas ?
M'enfin, voilà, je crois bien que là, j'ai pété un record : écrire la News Europe la plus hors sujet de l'histoire de Pad. Je ne vous ai strictement rien dit sur le mode Rallye de GT3 ! Notez que ça tombe bien : je n'avais strictement aucune info sur le contenu précis de ce mode déjà présent dans GT2... Tout au plus peut-on supputer qu'il lui ressemblera fortement (les mêmes circuits, plus quelques nouveaux venus), que les caisses seront à peu de choses près les mêmes, et que graphiquement ça risque de tuer sa mère. Oui, un jeu vidéo peut tuer sa mère. C'est rare, mais ça s'est déjà vu...



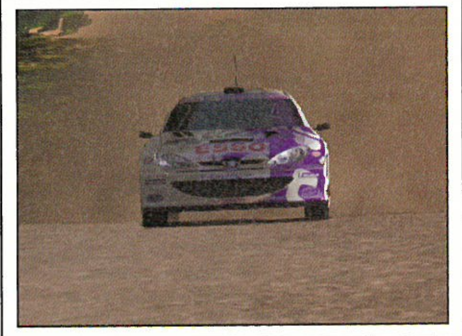
On peut compter sur les replays du mode Rallye pour présenter les courses sous le meilleur angle !

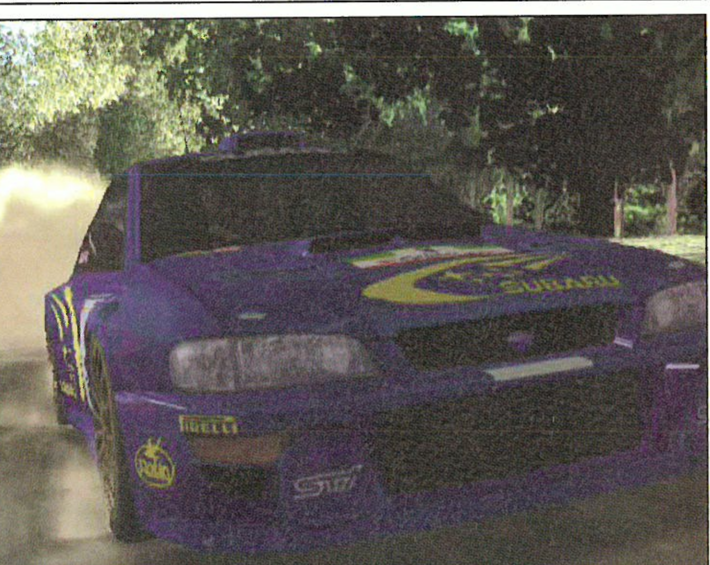
Le mode Rallye : plus beau que la simulation ?



Les projections de poussière laissées par la voiture devraient rendre les courses encore plus réalistes.







lode Simulation ou Rallye, même combat : les caisses sont superbes !



Noyée dans un nuage de poussière, la Subaru avale la piste à toute berzingue !

Un petit air de WRC 2001 !

NVOI COLISSIMO 48 Heures !
CHRONOPOST 24 Heures !

IMPORT DIRECT PLAYSTATION JAPON / USA

GAME STATION

LES PRIX... LE STOCK... L'EXPERIENCE...

✆ Commandez par Téléphone ✆
01 44 52 85 85
Du mardi au samedi de 10h30 à 19h30 sans interruption
Les Lundis de 14h00 à 19h30

Commandez par Interne
www.gamestation.fr
24h sur 24 et 7 jours sur 7 !!

Commandez par Courrier
Remplissez le bon de commande en bas de page

VENEZ NOUS RENDRE VISITE !
61, rue de Lancry 75010 Paris
Métro : Jacques Bonsergent (Ligne 5)

WONDERSWAN COLORS / NEO GEO : Nous consulter

CHRONO CROSS · LUNAR 2 ETERNAL BLUE · Tales of Eternia · VALKYRIE PROFILE · PERSONA 2 · FINAL

PLAYSTATION 2

- The Bouncer
- 7 Seven
- Cool Boarders
- Kengo
- Driving Emotion Type S
- Choro Q
- Dark Cloud
- Bust a Move Dance
- At The End Of The Century
- Tekken Tag Tournament
- Ridge Racer V
- Silent Scope
- ONI
- ESPN Winter X games
- Dead Or Alive 2
- Moto GP
- Midnight Club
- Smuggler's Run
- Theme Park World
- Fifa 2001
- Eternal Ring
- Donald Duck
- Intern. Track & Field

Etc... Etc... Etc...

Enfin disponible !!!!
ECRAN LCD !!
Quantité TRES limitée !!!!

N'attendez pas la dernière minute...

Entrées RCA (possibilité de brancher n'importe qu'elle source vidéo)
Sortie AV
Entrée Casque
Réglages Contraste/luminosité/Son
Fonction "2 en 1" : écran + top-case
Système PAL (existe en version NTSC)
Possibilité de brancher l'ensemble sur l'allume cigare de votre voiture
Le secteur de votre PSONE suffit pour alimenter l'ensemble !

Toutes les marques, images et logos citées appartiennent à leurs ayant droits respectifs.

Du côté de la Dreamcast

Evil Dead · Phantasy Star On Line · Rival Schools 2 · Vanishing Point · Grandia II

De nombreux titres sont disponibles tels que :

- Charge'n Blast - Eldorado Gate Vol.3 - Carrier- - Revive - Last Blade 2 - Sakura Wars 2- Mars Matrix - - Phantasy Star - Vanishing Point - Daytona 2001 - Prismaticalization - Rune Caster - Undercover - Half Life - Dancing Blade - Skies Of Arcadia - Etc...

TOUS LES GUIDES

Guide Officiel Metal Gear Solid (Vers. US)	79,00 F
Guide Officiel Valkyrie Profile (Vers. Us)	149,00 F
Guide Officiel Lunar 2 (Vers. Us)	Tél.
Guide Officiel Parasite Eve 2 (Vers. FRA)	89,00 F
Guide Officiel Kartia (Vers. US)	149,00 F
Guide Officiel Threads Of Fate (Vers. US)	149,00 F
Guide Officiel Final Fantasy 9 (Vers. US)	149,00 F
Guide Officiel Koudelka (Vers. US)	149,00 F
Guide Officiel The Legaia (Vers. US)	149,00 F
Guide Officiel Breath Of Fire 4 (Vers. US)	149,00 F
Guide Officiel Suikoden 2 (Vers. US)	149,00 F
Guide Officiel Tactics Ogre (Vers. US)	149,00 F
Guide Officiel F.F. Anthology (Vers. US)	149,00 F
Guide Officiel Thousand Arms (Vers. US)	149,00 F
Guide Officiel Vandal Hearts 2 (Vers. US)	149,00 F
Guide Officiel Vanguard Bandits (Vers. US)	199,00 F
Guide Officiel Chrono Cross (Vers. US)	149,00 F
Guide Officiel Soul Reaver (Vers. US)	79,00 F
Guide Officiel Dino Crisis (Vers. US)	79,00 F

Pour d'autres guides, n'hésitez pas à nous appeler !

PS ONE

Action Bass (us)
Allundra 2 (Jap) + 1 Memory Card
Arc The Lad III (Jap) + 1 Memory Card
Assault Suit Valken 2 (Jap)
Bio Hazard 3 (Jap)
Bomberman Wars (Jap)
Breath Of Fire 3 (Jap)
Breath Of Fire 4 (Us)
Challenger (Jap)
Chase The Express (Jap)
Chaos Break (Jap)
Chocobo Collection (Jap)
Chocobo Dungeon 2 "Spécial Edition" (Jap)
Chocobo Stallion (Jap)
Chrono Cross (Us)
Clock Tower 2 (us)
Clock Tower Ghost Head (Jap)
Countdown Vampire (Jap)
Countdown Vampire (Us)
Dance ! Dance ! Dance ! (Jap)
Dino Crisis (us)
Disney Dinosaur (Us)
Dragon Valor (Jap)
Dragon Quest VII (Jap)
Dragon Quest VII (US)
FINAL FANTASY 9 (Us)
FINAL FANTASY ANTHOLOGY (US)
Garou Densetsu Wild Ambition (Jap)
Guitar Freaks (Jap)
Guitar Freaks + Special Controller "Guitar"
Gundam G Generation Zero (Jap)
Jail Breaker (Jap)
Jeremy Mc Grath Super Cross 2000 (Us)
K1 Grand Prix'99 (Jap)
Koudelka (Jap)
Legend Of Mana (Us)
Libero Grande (Jap)
LUNAR 2 SPECIAL EDITION (Us)
Maria 2 (jap)
Marvel Vs Capcom Clash Of Super Heroes (Jap)
Megaman Legends 2 (Us)
Monster Rancher 2 (us)
Monster Rancher Battle Cards (Us)
Personae 2 (Us)
Popolocrois III (Jap)
Pro Pinball (Us)
Psychic Force 2 (Jap)
Racing Lagoon (Jap)
Rhapsody (Us)
Samourai Shodown Warriors (Jap)
Silhouette Mirage (us)
Square Millenium Collection Ergheiz (Jap)
Square Millenium Collection Legend Of Mana (Jap)
Square Millenium Collection Xenogears (Jap)
Square Millenium Collection Parasite Eve 2 (Jap)
Square Millenium Collection Front Mission 3 (Jap)
Square Millenium Collection Chrono Cross (Jap)
Tales Of Eternia (Jap)
Tales Of Phantasia (Jap)
Tamagochi (inclus Tamagochi officiel)
The Last Blade (Jap)
Thousand Arms (us)
Threads Of Fate (Us)
Tron & Koburn (Jap)
Twinbee RPG (Jap)
Vagrant Story (Jap)
Valkyrie Profile (Us)
Vanguard Bandits (Us)
Wild Arms 2 (Jap)
X-Men Mutant Academy (Us)

ACCESSOIRES

élécommande PS2	PS2	129,00 F
ual Shock 2 Officielle	PS2	199,00 F
arte Mémoire 2 Officielle	PS2	299,00 F
résentoir Vertical/Horizontal	PS2	99,00 F
able S-Vidéo Officiel	PS2	199,00 F
onnecteur Multi-manettes 2	PS2	349,00 F
TREME PAD	PS2	179,00 F
emory Card officielle PS ONE	PSX	99,00 F
emory Card couleur	PSX	59,00 F
ultitap Officiel	PSX	199,00 F
umble Pack officiel	N64	149,00 F
ual Shock officielle PS ONE	PSX	199,00 F
ual Shock Controller couleur	PSX	129,00 F
ad simple (4 couleurs dispos)	PSX	49,00 F
ad Ascii	DC	349,00 F
anther V + Recul + Pédale	PSX & SAT	249,00 F
ble Peritel + fiches RCA + adapt GUNCON	PSX	49,00 F
able Peritel RGB + audios	DC	69,00 F
able S-VHS	DC	149,00 F
ouris	DC	299,00 F
ibreur 2 Mégas	DC	149,00 F
UN XGEAR	DC	299,00 F
artouche 4 Mégas	SAT	129,00 F
daptateur secteur 110/220 volts		149,00 F
ction Replay CD version	PSX	149,00 F
olant + jeu Tokyo Highway	DC	399,00 F

REGLEMENT

❑ Carte bleue

N° Carte bleue

Date d'expiration

❑ Mandat-lettre

❑ Contre remboursement
(à partir de la 2ème commande)

❑ Chèque

Signature :

BON DE COMMANDE A RETOURNER A :

GAME STATION VPC
61, Rue de Lancry 75010 PARIS
Tel : 01 44 52 85 85 Fax : 01 42 45 66 66

Retrouvez nous sur le net !! www.gamestation.fr

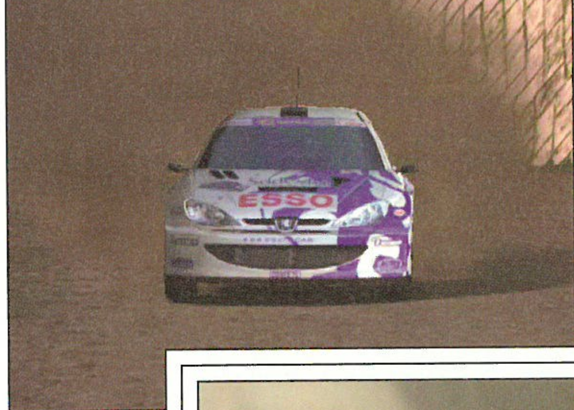
Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Ville : .... Code Postal : .... Tel : ....

TITRES	CONSOLES	QTÉ	PRI
Colissimo jeux 30 F ❑			
Chronopost jeux 60 F ❑			
	TOTAL		

Frais de port jeux et accessoires : 30/60 Frs Colissimo/Chronopost -
Consoles : 50/100 Frs Colissimo/Chronopost - Contre-remboursement : 80/155 Frs Colissimo/Chronopost

Gran Turismo 3

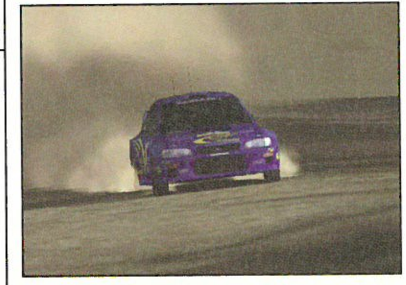
Éditeur : Sony
Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : fin mars 2001



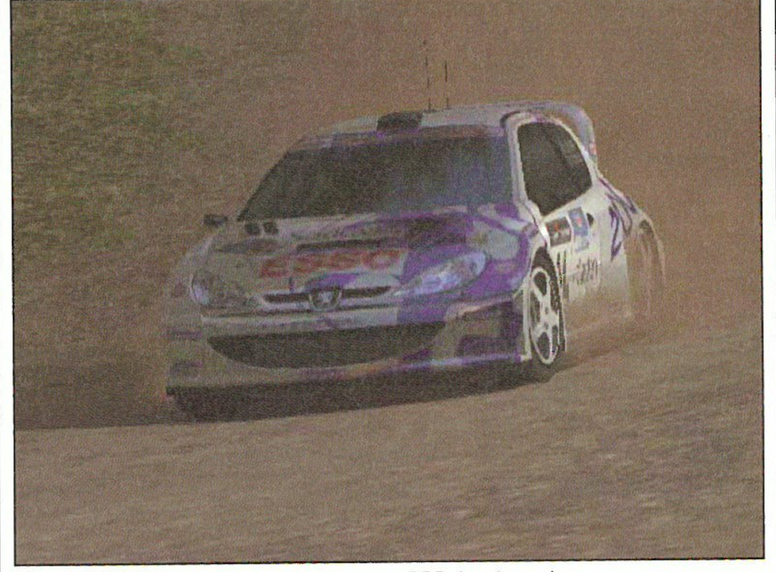
Le petit détail qui tue : les disques de frein qui virent au rouge lors des gros freinages ! Comme c'est beau...

Espérons que la maniabilité sera améliorée par rapport à celle de GT2...





Les photos ont beau ne pas rendre les coups, celles qui illustrent ces pages vous mettent un sacré coup de pied au cul ! Oui, il s'agit des tout premiers clichés du mode Rallye de GT3, et c'est la grande classe !



Admirez la qualité de modélisation de cette 206. La claque !

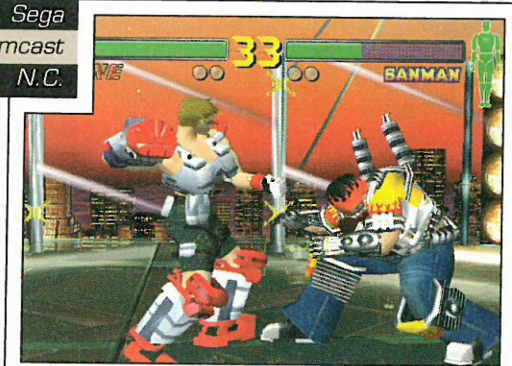
Le Net est un espace fabuleux. On peut y faire des découvertes pas possibles (« à vendre femme, 21 ans, première main, très peu servi, presque pas malade... »), mater des vidéos pas possibles (un carambolage sur l'autoroute avec tripes et pleurs), acheter des gadgets de ouf qu'on n'oserait jamais s'offrir dans un magasin classique (je laisse libre cours à votre imagination), perdre toute sa thune sur les sites de bourse en ligne (les sociologues appellent ça le syndrome Gollum), et plein d'autres trucs de plus ou moins bon goût... Et puis, il y a aussi tous ces sites sur les jeux vidéo. Des bons, des moins bons, des mauvais, des pages de fans, des vrais sites de pros... Il y en a vraiment pour tous les goûts ! Certains sont de véritables mines d'infos officielles, traitées avec professionnalisme et discernement, d'autres de simples pages remplies de news plus ou moins fraîches et documentées. Comme si, pour bon nombre d'Internautes, le fait de pomper sans vergogne des tonnes d'infos à droite, à gauche (sur d'autres sites ou dans des magazines classiques), leur confère un statut de véritables chasseurs de scoops ! Ils sont tout fiers d'annoncer qu'ils ont récupéré en exclu d'la mort qui tue, les premières photos de tel ou tel jeu, espérant que plein de mecs vont visiter leur site, histoire de vendre ensuite des bannières pub à la pizzeria de leur quartier, parce que leur site est le plus visité de tout le village (si vous lisez Pad, vous ne faites pas partie de cette catégorie, parce que vous au moins, vous êtes nos lecteurs et en plus vous nous faites bouffer)... L'exemple illustrant parfaitement ce phénomène date de quelques semaines. Alors que Microsoft venait de dévoiler, sous réserve de non-divulgation avant une date précise, les premières photos officielles de la Xbox, une flopée de sites ont mis en ligne les mêmes photos scannées dans le magazine papier qui avait l'exclu sur les visuels. Et là, branle-bas de combat dans toute la presse : alors que certains médias tentent de bien faire leur boulot, une frange du Net coupe l'herbe sous le pied de tout le monde, sans la moindre once de professionnalisme ! Bon, ok, là je prêche



Éditeur :	Sega
Machine :	Dreamcast
Sortie en Europe :	N.C.




L'ange guerrier a remporté la victoire.



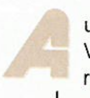


Fighting Vipers 2

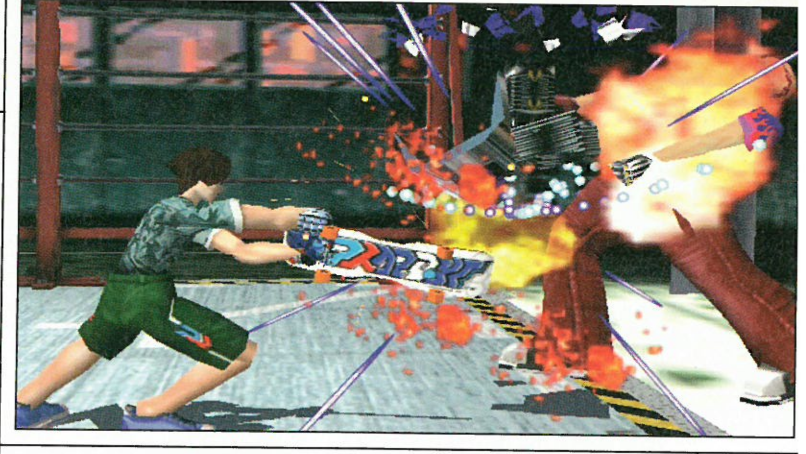
Fighting Vipers est un jeu de combat à part, intéressant sans être incontournable, qui fait figure de production atypique dans la vaste palette des jeux d'arcade de Sega. Gros plan sur le deuxième épisode, bientôt converti sur DC…



J'aurais pensé que se battre avec un vélo était manifestement peu pratique, mais bon…



Aussi curieux et inutile que cela puisse paraître, Fighting Vipers 2 bénéficie d'un semblant de scénario. Bon, pour faire rapide, disons que la ville dans laquelle se trouvent les combattants est dirigée par un maire un peu louche qui a d'abord parié sur les combats des « Vipers » avant d'interdire leurs rencontres et de les menacer de les mettre en prison. Si la majorité de ces guerriers de la rue ont abandonné leurs armures pour se ranger et éviter les problèmes, il en est tout de même certains qui vivent par et pour l'amour du combat. Ceux-là ne sont pas prêts à jeter les gants. Pas tant qu'il leur reste un souffle de vie en tout cas…



Bien foutu mais pas très sérieux

À première vue, FV2 est un beau jeu. Il faut dire qu'en arcade il tournait sur une carte « Model 3 » qui, même si elle impressionne moins maintenant, a déjà fait ses preuves (avec un jeu comme Virtua Fighter 3 notamment). La conversion sur Dreamcast devrait donc s'effectuer sans douleur et nous proposer une qualité graphique équivalente. Quand on voit les photos qui habillent cette page, on se dit qu'a priori le pari est réussi… FV2 sur DC proposera des modes de jeu classiques (Versus, Arcade, Random, Survival et Training) mais aussi, et surtout, une palette de personnages totalement hors normes. On retrouve dans ce deuxième épisode les combattants du premier opus auxquels viennent tout de même s'ajouter deux petits nouveaux : Emi, une gamine de 12 ans qui se bat avec son ours en peluche cybernétiquement modifié (!), et Charlie, qui lui combat avec son vélo tout terrain (!!). Comme on peut le constater, FV2 reste donc un jeu de combat d'exception à l'atmosphère très particulière… Le décor et les arènes demeurent des éléments de jeu avec lesquels vous pouvez interagir, et que vous pouvez notamment briser. On appréciera toujours, évidemment, les murs qui volent en éclats lorsqu'un coup violent est porté à l'un des deux adversaires et que ce dernier recule sur plusieurs mètres. Signalons également ici la présence du « Super KO System », qui vous permet de briser l'armure de votre opposant avant de placer un enchaînement bien particulier. Bref, avec ses onze personnages, sa douzaine de décors et sa jouabilité à la Virtua Fighter (avec 3 boutons : Guard, Punch et Kick), FV2 est un titre qui n'étonne guère mais qui peut se révéler agréable et intéressant sous ses dehors un peu atypiques… Le jeu sort fin janvier au Japon. On vous en reparle donc bientôt.

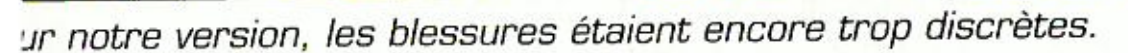


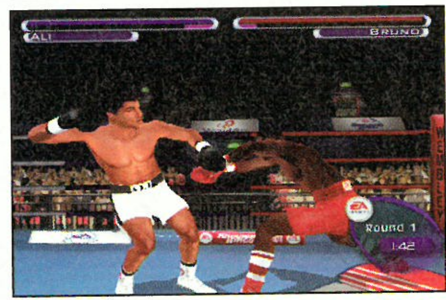
Knock Out Kings

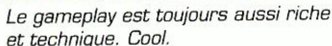
Éditeur :	EA Sports
Machine :	PlayStation 2
Sortie en Europe :	printemps 2001

a version bêta de KO Kings 2001 ébarque à l'improviste à la rédac'. e quoi s'occuper en attendant Rogue pear et Starlancer toujours coincés la douane ! Ne désespérons pas ! t comment donc Houston !





ur notre version, les blessures étaient encore trop discrètes.



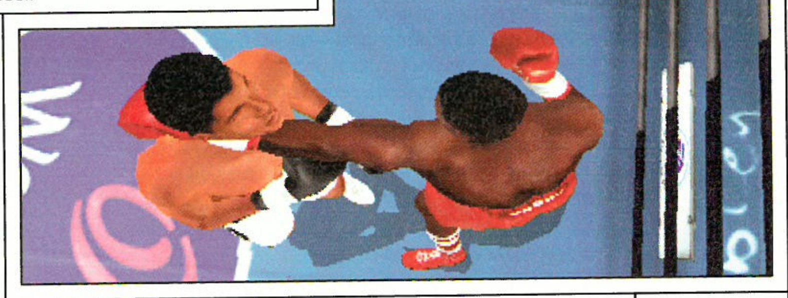

Le gameplay est toujours aussi riche et technique. Cool.




Nous sommes toujours super-exigeants avec les produits EA Sports (cf News sur NBA Live dans ce numéro). Remarquez, c'est un peu normal, l'éditeur américain dispose de moyens véritablement énormes et d'une grande expérience alors forcément, on attend beaucoup des prochains titres de ce leader sur le créneau de la simulation sportive. En tout cas autre chose que de simples liftings 128 bits des productions PSone. La tentation est tellement grande, généralement le grand public n'y voit que du feu. Je sais, je suis lourd à toujours ronchonner comme un pépé incontinent, mais bon il fallait bien une petite intro « che guevarienne » pour introduire nos premières impressions sur la version bêta de Knock Out Kings 2001.

Prometteur

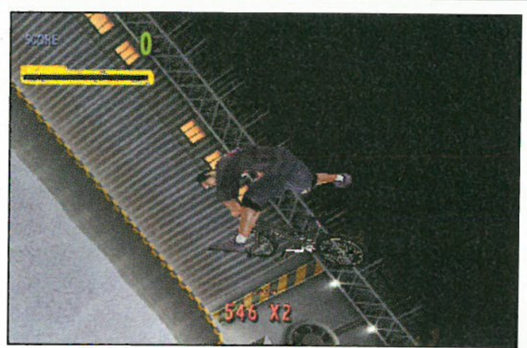
Le bilan à ce stade du développement est plutôt positif. S'il reste encore de nombreuses choses à régler, nous le verrons un peu plus loin, KO Kings 2001 propose déjà une excellente jouabilité. Rappelons que ce n'était pas vraiment le cas de la version PSone assez décevante, il y avait donc de quoi flipper. En fait, les programmeurs de Black Ops ont réussi à corriger le principal défaut des précédents volets, à savoir la lenteur. Cette fois, les coups ont vraiment la patate et les commandes répondent sans temps de latence. Un vrai régal pour celui qui apprécie toute la technicité du noble art. Ceux qui aspirent à un feeling arcade plus dans l'esprit de Ready 2 Rumble en revanche, risquent de ne pas accrocher du tout. Autre bonne surprise, la réalisation graphique fait honneur aux capacités de la machine... du moins en ce qui concerne la modélisation des athlètes. Le rendu est véritablement bluffant. On reconnaît les boxeurs au premier coup d'œil, les visages sont super-détaillés tout comme les textures des shorts, la peau, quant à elle, n'a plus cet aspect froid



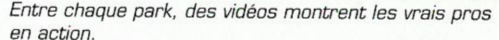
et lissé des premières productions de l'éditeur (FIFA 2001, NFL 2001). Comme quoi on peut réaliser de belles choses sur PS2 quand on s'en donne la peine. Par contre, les stades et le public sont littéralement hideux ! Comme dans NBA Live 2001, on a droit à un immonde placage bitmap digne d'un jeu de catch de THQ ! Bonjour la référence. Cette remarque vaut également pour les « éclairages » : ce ne sont pas des jeux de lumière en temps réel, juste trois, quatre petits halos bitmap de différentes couleurs pour simuler les projecteurs ! Hum, hum... En ce qui concerne la motion capture, les développeurs devraient revoir certains détails. Si les gestes sont dans l'ensemble plutôt bien décomposés (coups, esquives), les boxeurs demeurent encore un peu trop raides surtout lorsqu'ils essuient une « pluie de gnons ». Autre exemple, après un avoir mis l'adversaire au tapis, le boxeur se retourne instantanément comme s'il pivotait sur un axe pour retourner sagement dans son coin. C'est trop mécanique par moment. Les bruitages, quant à eux, manquent incroyablement de pêche, le public est mou et durant l'entraînement du mode Carrière, on doit se contenter de conseils écrits à deux balles. Bof. Mais bon, le plus difficile a déjà été fait, ces petites modifications ne devraient logiquement pas trop poser de problèmes aux développeurs de Black Ops. Souhaitons simplement que la paresse ne l'emporte pas !

PSone

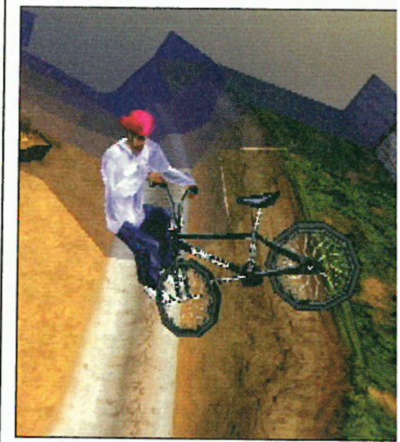
Éditeur :	Activision
Machine :	PSone
Sortie en Europe :	avril 2001



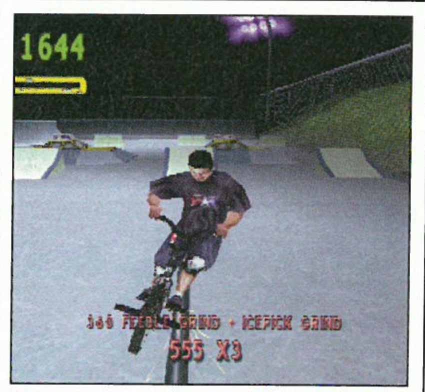




Entre chaque park, des vidéos montrent les vrais pros en action.



Mat Hoffman Pro BMX

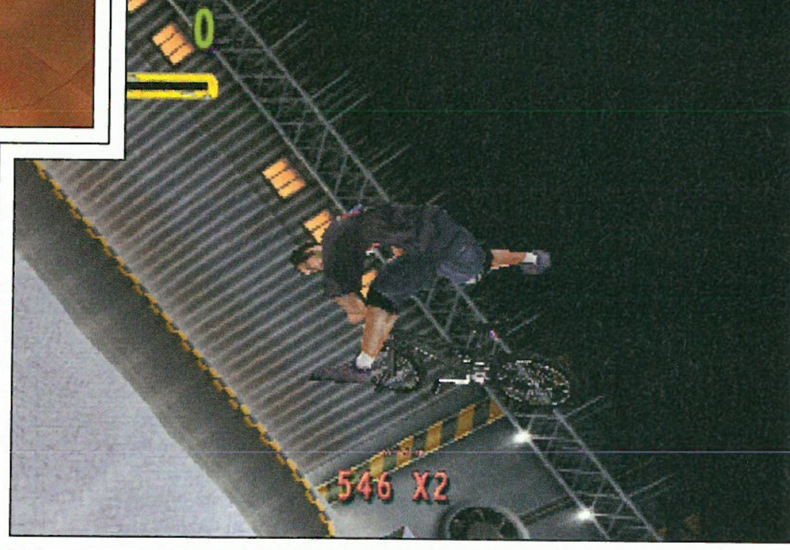


Le grind est une figure de base qu'il faut apprendre à maîtriser rapidement.

Tenez, Willow et son torse musclé digitalisé. Le résultat est presque parfait.



Le skate, c'est une discipline de gonzesse. Pour épater tout le monde, rien ne vaut le BMX. On fait des sauts de la mort et des grinds qui tuent. Quand on se ramasse, on peut continuer de flamber à l'hôpital en exhibant ses broches et ses plâtres.



On parle beaucoup du manque de créativité en ce moment. Pourtant, fin 1999 et courant 2000, on a eu droit à un nouveau genre, les simulations de sports extrêmes. Grâce à Tony Hawk, Activision a prouvé qu'un jeu basé sur un sport « underground » tel que le skateboard, discipline que l'on peut caractériser de tout sauf de populaire, peut atteindre le stade du hit, pour peu qu'il soit bien réalisé et qu'il sorte de l'ordinaire.

Pareil mais en pédalant !

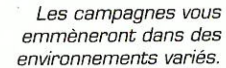
Activision retente sa chance avec une légende du BMX, Mat Hoffman, aussi appelé le Condor, qui est au vélo ce que Maradona fut au football (rien à voir avec la drogue bien évidemment). Cette fois, la prise de risques est moindre vu que le moteur 3D est le même que celui de Tony Hawk. Comme pour son compère, toutes les figures sont présentes. On retrouve toutes sortes de grinds et d'aerials tel que le superman, et d'autres tricks qui en jettent pour peu que l'on ne se ramasse pas par terre comme une bouse. Tous les parks des quatre coins du monde sont jouables avec tous les modules qui vont avec. Le tout bien évidemment accompagné des vrais « BMXeurs » du circuit international. Complet aussi dans les options, on peut customiser son vélo en changeant la fourche, les roues et tous les composants du deux roues. Pour les plus acharnés, un éditeur de park d'une grande facilité d'utilisation est disponible.
Pendant les parties, les challenges ne changent pas par rapport à ceux d' Antoine Faucon, version française de Tony Hawk... En somme, il faut compléter des challenges comme casser toutes les lampes, récolter les lettres du mot TRICK ou encore faire un maximum de points afin de gagner des médailles qui permettent d'ouvrir le park suivant. Et si je vous dis qu'il y a plus d'une dizaine de parks dans le mode Carrière, ça vous calme ? Non ? Bon, alors si je rajoute qu'il y en a dix autres dans le mode Éditeur qui sont déjà tout faits ? Ha ben oui, tout à coup, on se dit qu'il y a de quoi faire.
En plus, les figures s'enchaînent bien (il faut dire qu'à ce niveau Activision a déjà fait ses preuves), bref, ça sent le bon titre à plein nez. Par contre, il ne faut pas oublier que dans la même catégorie, Dave Mirra Pro BMX, déjà disponible, se débrouille aussi très bien. La lutte s'annonce déjà sévère. Je sortirai donc cette phrase bateau qui fait les beaux jours des rédacteurs en mal de conclusion : « Wait and See… ».

Conflict Zone

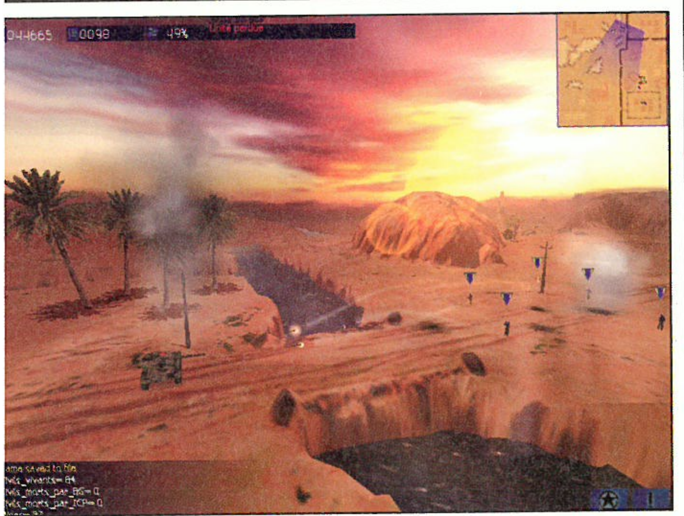


Éditeur :	Ubi Soft
Machine :	Dreamcast
Sortie en Europe :	mai 2001

e téléviseur, c'est le meilleur ami de l'homme. C'est le seul bjet qui vous accompagnera lors d'une insomnie jusqu'à heures du mat'. Pour moi, le choix est clair, je ne le troquerais ontre rien au monde. Comment ça j'ai une vie triste ?

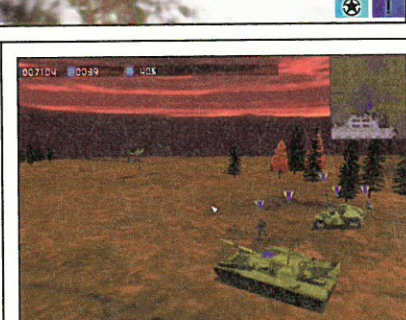


Les campagnes vous emmèneront dans des environnements variés.

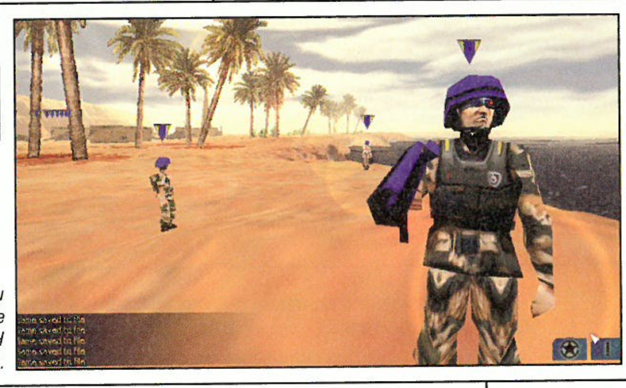


.e pont est un point stratégique, primordial, qu'il faut défendre jusqu'à a mort.





En automne, les feuilles des arbres tombent. Tout comme le casque des soldats.



Le soldat du futur... Une vraie bombe H ambulante.



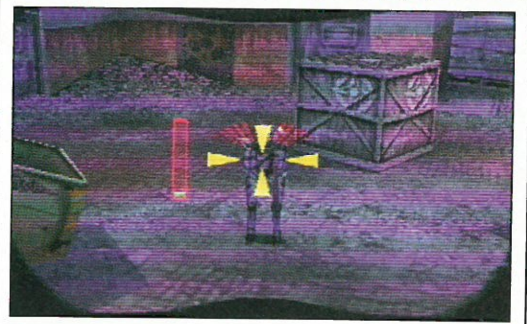
i le concept du RTS (ou Real Time Strategy, pour Stratégie Temps Réel) n'est pas un genre très populaire sur console, sur les PC l'idée plus que surexploitée a été pressée jusqu'à la dernière goutte. Pour se renouveler, il est nécessaire de partir sur de nouvelles bases. C'est ce que propose le développeur MASA dans son prochain jeu, Conflict Zone.

Et comment donc Houston ?

Les développeurs français de MASA sont réputés pour leur maîtrise de l'Intelligence Artificielle. Alors autant profiter de ce savoir-faire pour produire un jeu non seulement performant mais aussi original. L'idée de départ est simple. Le monde est divisé en deux camps. D'un côté les gentils, formés par une sorte de G5 regroupant les cinq pays industrialisés les plus puissants de la planète, et de l'autre, tout le reste qui est composé essentiellement de dictateurs. Les deux camps vont s'affronter à travers deux campagnes de 16 missions. À vous de choisir à quel bord vous voulez appartenir. Jusque là, rien d'exceptionnel. La bonne idée vient du fait que pour gagner l'argent nécessaire à la construction de la centaine d'unités disponibles, il ne faut pas compter sur l'exploitation d'une ressource matérielle, mais sur l'audimat. En effet, la télévision constitue une force qui, selon les images diffusées, influent sur l'opinion publique de votre camp. Si les sondages sont bons, l'argent coule à flots, autrement, c'est la banqueroute. Il faut donc surveiller ses agissements, et opérer pour le bien de la populace (tuer un civil par exemple sera du plus mauvais effet).
La gestion des ordres est elle aussi bouleversée. Finis les ordres que l'on donne à une centaine de soldats simultanément. À présent, chaque division possède un général à qui l'on confie les principaux objectifs, et c'est lui qui se charge ensuite de commander ses troupes de la meilleure manière. D'ailleurs, ces généraux, après un moment, comprendront la manière de jouer de chacun et s'adapteront de sorte à prendre des initiatives par eux-mêmes. Puissant non ?
L'environnement graphique est entièrement en 3D, et le moteur fait partie des plus réussis de la machine. Le premier RTS sur Dreamcast sera-t-il une tuerie ? À première vue, cela s'annonce bien parti.



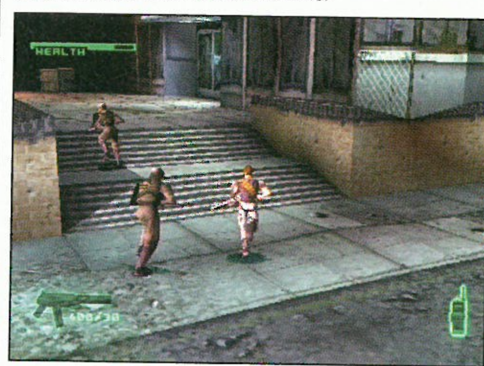
Éditeur :	Sony C.E.E.
Machine :	PSone
Sortie en Europe :	mars 2001





Un bouclier magnétique permet de créer une bulle de protection contre les tirs ennemis.

Les autres soldats que l'on délivre n'aident pas vraiment à se défaire des martiens.



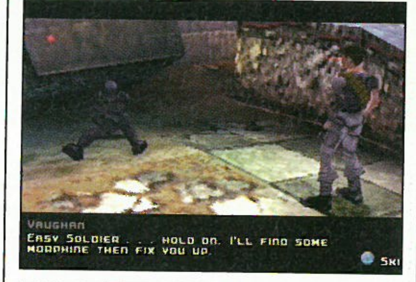
C-12 : Final Resistance

Les extraterrestres, ce n'est plus ce que c'était. Finie l'époque où un E.T. pouvait être ami avec un enfant. De nos jours, tout ce qui vient de l'extérieur de notre atmosphère est aussi méchant que l'orange sanguine. Univers pourri !



Le corps à corps n'est pas évident contre ce genre de monstre.







Ça faisait longtemps que la planète n'avait pas été envahie par les extraterrestres. Je me demande ce qu'ils ont après cette planète. Après tout, je ne vois pas ce qu'elle a de plus enviable qu'ailleurs. Une atmosphère de plus en plus cradingue, des vaches carnivores et des Pokémon. Enfin bon, si ça leur plait… Bref, C-12 est la dernière production des studios Sony Cambridge à qui l'on doit les fabuleux MediEvil. Mais attention, les deux productions n'ont rien à voir. C-12 se présente en fait comme un bon petit jeu d'action/aventure bénéficiant des meilleures capacités de la PSone. Donc, comme si on n'avait pas assez de soucis, la Terre est envahie par les extraterrestres. Ces martiens aux allures de Prédator bourré d'EPO ont déjà détruit tout ce qui faisait notre civilisation. C'est donc dans une atmosphère post-apocalyptique que l'intégralité du jeu se déroule. Le jour n'existe plus, les bâtiments ne sont plus que des ruines et les rues ressemblent plus à des casses de voitures qu'à autre chose. Bref, ça craint.



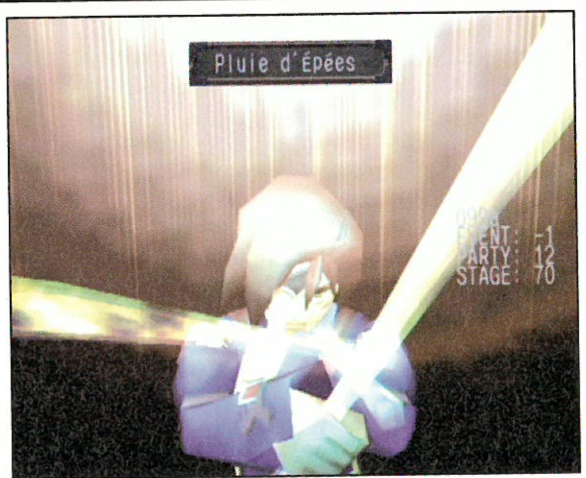


C'est la zone !

Heureusement, dans toutes les situations extrêmes, il y a toujours un héros kamikaze pour arranger le coup. Le lieutenant Vaughan, un soldat nouvelle génération bourré d'implants électroniques est le dernier espoir pour sauver ce qui reste de l'humanité. Tadada !!! Musique ! Dans ce scénario peu inventif, mais certainement efficace, vous devrez avancer au travers de missions dans lesquelles il faudra non seulement être habile de la gâchette mais aussi avec ses neurones pour tuer les fossoyeurs de l'univers. Les armes utilisées sont bien sûr issues du futur, et permettent du blast à haute dose. La palette va du sabre laser au lance-roquettes à proton. Mais loin d'être un jeu bourrin, une bonne partie de l'intérêt de C-12 se situe dans la recherche et les objectifs à remplir. En fait, le déroulement se rapproche énormément de Syphon Filter. Le système de visée est d'ailleurs identique et permet les fameux tirs de sniper en pleine tête qui ont fait le succès de ce dernier. L'action est donc semblable, ce qui n'est pas un mal, alors que l'aspect graphique semble nettement plus achevé, notamment en ce qui concerne les décors. Par contre, un léger bémol au sujet des angles de caméra parfois très capricieux, mais étant donné que la version que nous avons eue entre les mains n'était pas définitive, il est probable que ce défaut soit corrigé entre-temps. Si ça c'est pas de l'optimisme !!!

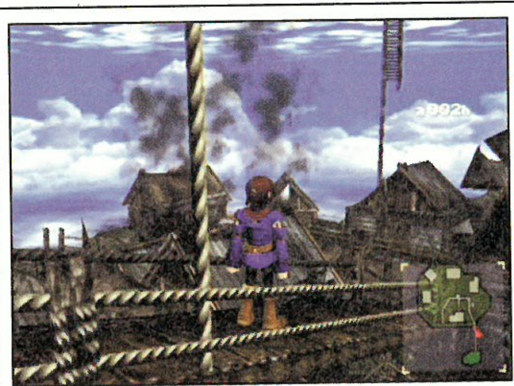






Skies of Arcadia

l y a des titres que l'on attend en sachant pertinemment qu'ils ont être d'excellente qualité (merci les tests imports). Sorti ardivement de la hotte du père Noël, Skies of Arcadia va bientôt aire parler de lui. Croyez-nous : ce sera en bien…



Vyse de retour dans son village dévasté. Les Forces de l'Empire devront payer…

Les RPG représentent un genre à part, destiné à un public passionné qui est prêt à passer des dizaines d'heures sur un titre pour vivre, presque égoïstement, une fantastique aventure. Il faut dire qu'avoir entre les mains un produit comme Skies of Arcadia pousse à l'isolement et à la dévotion ludique… D'un pur point de vue technique, ce titre fait dans le jeu de qualité, et on sent qu'il a été conçu avec une volonté évidente de bien faire. Les graphismes font honneur à la Dreamcast et se révèlent aussi fins que colorés. Il suffit de jeter un coup d'œil sur les photos qui illustrent ces pages pour en être convaincus. Le character design des personnages reste classique, mais il fonctionne bien et on s'attache rapidement à Vyse, jeune pirate armé de ses deux épées, ou encore à Aika, son amie d'enfance, aux grands yeux rieurs et au véloce boomerang. La mystérieuse Fina, pâle et pure sous ses grands habits blancs, et qui lève les yeux vers la lune avec émotion, ne vous laissera pas insensible elle non plus. Bien d'autres personnages croiseront votre chemin, pour le meilleur ou pour le pire, et vous rencontrerez, notamment, de nombreux capitaines de vaisseaux (n'oubliez pas que vous êtes un pirate qui évolue, c'est la particularité de ce jeu, sur un navire volant). Mais, un RPG n'est pas un bon RPG sans une trame solide, et de multiples quêtes à résoudre. Sans tout vous dévoiler ici, survolons donc les cieux encombrés d'Arcadia pour en savoir davantage…

Robin des bois du ciel

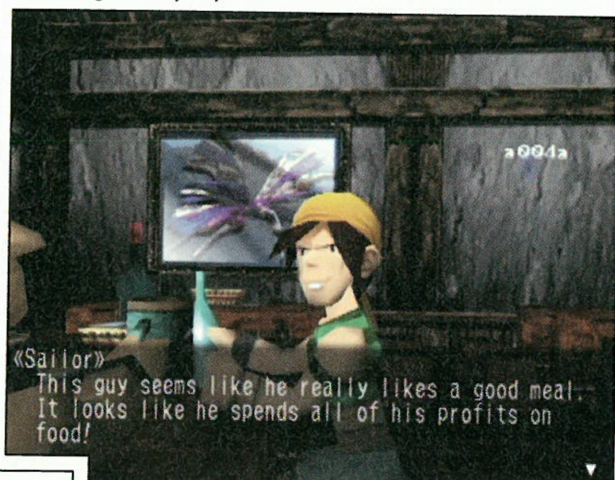
Les « Blue Rogues » sont des pirates de l'air pas tout à fait comme les autres, qui s'attaquent aux riches pour donner ensuite aux pauvres. Vous faites partie de cette faction, somme toute honorable et tolérée, mais devenez tout à coup plus gênant pour les Forces Impériales de l'Empire le jour où vous délivrez une jeune fille du nom de Fina. Ils tenaient manifestement à elle, et feront tout pour la récupérer… La belle Fina est mystérieuse et parle peu. C'est en avançant dans le jeu que vous découvrirez son secret. Avant cela, vous affronterez de nombreux ennemis et visiterez des endroits bien étranges. Arcadia est une planète curieuse, où les îles volent dans le ciel et où les vaisseaux, volants donc, ressemblent à des navires du 16e ou du 17e siècle (certes un peu modifiés). C'est en tout cas très dépaysant… Les combats sont ici nombreux et inévitables. Sachant que nous avons affaire à un RPG, cela n'étonnera personne. Assez simples d'accès, les affrontements font appel aux qualités classiques des héros de jeux de ce genre, et vous devrez savoir gérer votre attaque, votre défense, votre magie ou encore votre « spirit », qui lui, vous permet de lancer les super-attaques que vous aurez apprises précédemment. Tout cela est au final assez complet sans faire dans la démesure, avec des tonnes de sorts ou d'attaques différents à gérer. Notez que chacun des personnages que vous manipulez possède, à la base, des qualités dans une discipline ou dans une autre. Ainsi, si vous pouvez faire de Drachma un magicien, il sera tout de même indubitablement plus efficace dans son rôle de puissant guerrier…



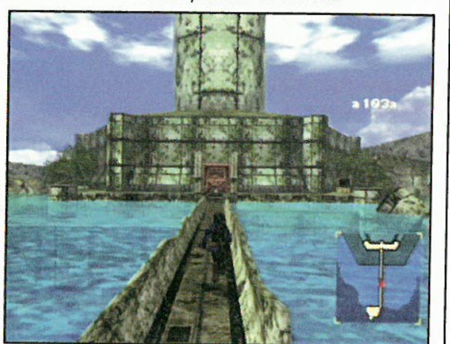




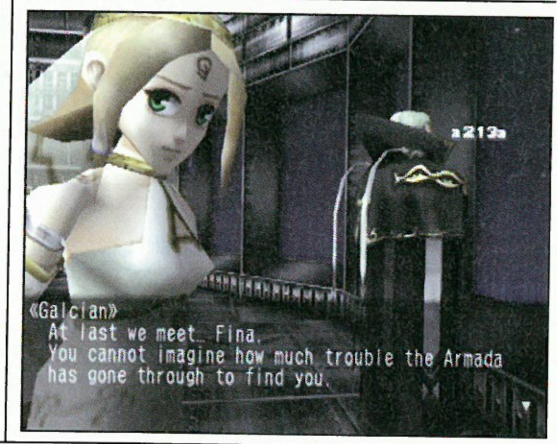
« Cet homme semble vraiment apprécier un bon repas. On dirait qu'il dépense toute sa paie dans la nourriture ». On a intégré Kendy au jeu !



Graphiquement, SoA fait dans le grandiose, avec des bâtiments parfois énormes.

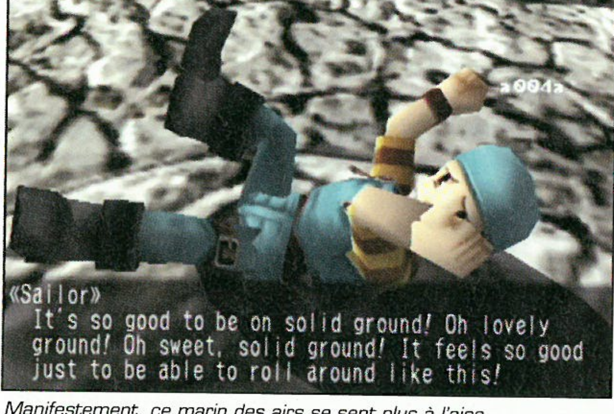


Sous son air précieux et derrière son sourire, ce personnage de l'Empire cache un cœur dur et froid.



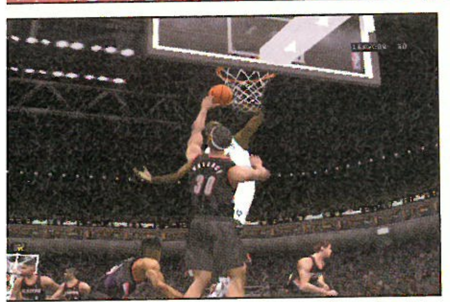
Chasseurs de trésors

Les trésors que vous allez découvrir ici, sont de différentes natures et ne concernent pas seulement les bijoux ou l'argent. Les armes que vous allez pouvoir récupérer sont d'une extrême importance, et il y en a beaucoup. Vous remarquerez, à cet égard, que chaque personnage possède son arme préférée (la rapière pour le très distingué Enrique, les pistolets pour Glider, le bras artificiel (!) pour Drachma etc.). Les « Moon Stones » ont une importance toute particulière également. Ces météorites, qui proviennent des six lunes en orbite autour d'Arcadia, possèdent en effet des capacités particulières et différentes (le rouge est associé au feu, le bleu au vent, l'argenté à la lumière, etc.). Combinez-les avec vos armes pour découvrir tout leur potentiel… Passons rapidement sur les armures et leur éternelle utilité défensive pour parler des accessoires, de différentes natures. Les anneaux sont les plus nombreux et les plus représentés. Ils possèdent, à chaque fois, un attribut particulier qui vous permet d'augmenter votre attaque ou votre défense. Les gemmes, chaînes et autres amulettes remplissent également, en gros, la même fonction. Ces petits « plus » peuvent se révéler importants en combat, lorsque vous devez affronter un type d'adversaire bien précis. L'inventaire est d'autant plus pratique qu'il est accessible même au cours d'une bataille… Tout cela, ajouté aux multiples petits trésors que vous pouvez découvrir ici ou là (il est dit qu'il y a ici 64 mini-quêtes !), fait de ce Skies of Arcadia un RPG haut de gamme, qui rehaussera encore la prestance de la logithèque Dreamcast. La version à laquelle nous nous sommes essayés pour cette preview, présentait pas mal de petits bugs (d'où les chiffres bizarres sur les photos, désolé), mais dans sa version finale, le jeu devrait être intégralement traduit en français. Patience, plus que quelques petits mois…



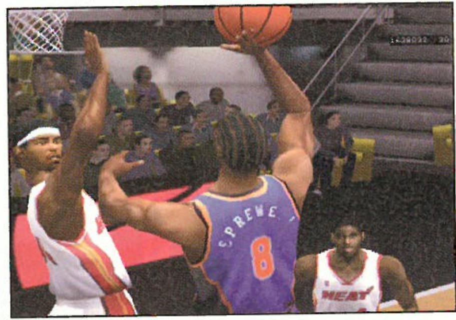
Manifestement, ce marin des airs se sent plus à l'aise sur la terre ferme.

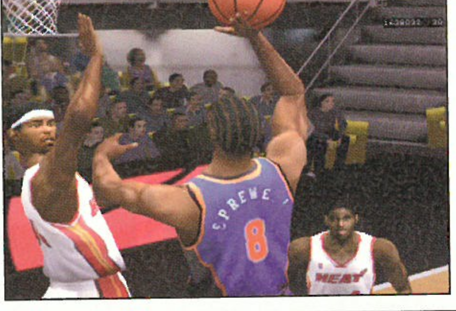




Une motion capture indigne d'une PS2 sauf pour les dunks. EA Sports devrait prendre exemple sur le titre de Sega.

En plus des compétitions habituelles, vous retrouverez le mode One on One contre Jordan.

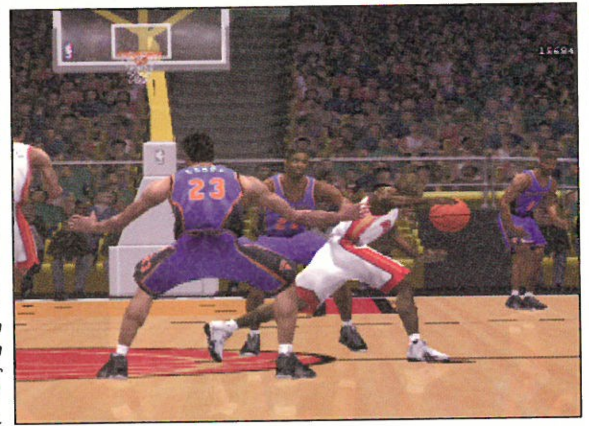




Éditeur :	EA Sports
Machine:	PlayStation 2
Sortie en Europe :	mars 2001

Grrrr ! Grrrr ! Oulalala que je suis en colère. Ouaip, en ce moment il ne me faut pas grand chose pour devenir furax : des problèmes de motion capture par exemple !

NBA Live 2001

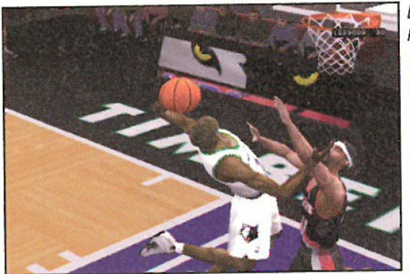


En termes de gameplay, on est pour le moment loin d'éprouver le même plaisir qu'en jouant à NBA 2K1 de Sega.

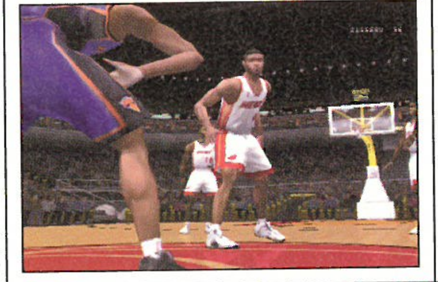
Comme vous tous, nous attendons beaucoup de la PlayStation 2. Après avoir claqué plus de 3 000 balles, quoi de plus normal ? Seulement voilà, le flot de jeux médiocres a tendance à nous plonger dans le désespoir, du coup on se demande parfois si on n'attend peut-être pas un peu trop de cette bécane. Okay, okay, je la joue un peu maniaco-dépressif, mais bon, on vient tout juste de voir un jeu tourner, et ça nous a foutu en rogne, en plus juste avant ça, je jouais à Sidewinder Max ! Trop c'est trop. Ce qui a provoqué notre colère c'est la version bêta de NBA Live 2001 d'EA Sports. Raah, j'vous l'dis : méfiez-vous des vidéos et surtout des ralentis généralement très flatteurs ! À chaque fois, on se fait avoir !

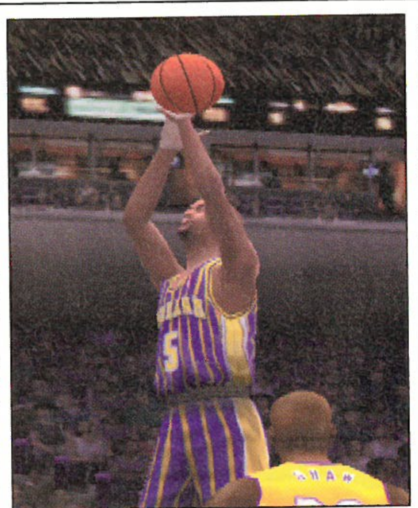
Tirons la sonnette d'alarme...

D'un point de vue strictement visuel, rien à dire, le titre d'EA Sports se défend très bien, sans pour autant ridiculiser complètement NBA 2K1. Les athlètes de la NBA sont parfaitement modélisés. Comme dans le jeu de Sega, les développeurs ont employé la technique du One Body Envelop Modeling (le minimum syndical désormais), en clair, il n'y a aucun polygone apparent, les proportions anatomiques sont parfaitement respectées tout comme les gabarits, vous reconnaissez les joueurs au premier coup d'œil, et le rendu de la peau est carrément moins froid que dans les autres productions PS2 de l'éditeur. Les couleurs, quant à elles, pètent plus que dans le titre de Sega. En revanche, le public se limite à un simple placage bitmap bien flou (sauf les trois premiers rangs réalisés en polygones), et les paumes des basketteurs blacks semblent avoir été peintes en blanc, un détail graphique vraiment ridicule qui rappelle une blague de mauvais goût, si vous voyez ce que je veux dire. Mais bon, ce ne sont pas ces quelques petites imperfections qui nous ont mis en rogne, mais plutôt la motion capture qui, espérons-le, n'est pas définitive. Autant être franc, ça bouge super-mal ! Seuls les dunks nous ont vraiment impressionnés (après un slam violent, le joueur se réceptionne avec beaucoup de naturel). Les mouvements de course ne sont pas assez déliés, les changements de direction font très mécanique (les joueurs pivotent sur un axe), il y a des problèmes de blending assez grossiers, notamment lors des « double pas » (on passe d'un pied d'appui à l'autre brusquement), lorsque les stars de la NBA se déplacent à reculons ils glissent sur le parquet de manière caricaturale, enfin la gestion des collisions entre les joueurs fait vraiment de la peine. Un point à revoir d'urgence, donc. Sinon, concernant le gameplay, on ne note aucune évolution majeure par rapport à la version PSone (argh les interceptions !). Bref, NBA Live 2001 est loin de rivaliser pour l'instant avec le réalisme de NBA 2K1 ! Souhaitons que les développeurs prennent le temps de corriger tous ces défauts, et qu'ils ne se contentent pas de jolis graphismes pour séduire les amateurs de ballon orange. Il est vrai qu'une simple pub montrant trois ou quatre ralentis de dunks suffirait à séduire un public « légèrement » mort de faim, et puis la notoriété de la série est suffisamment forte, alors dans un sens pourquoi se casser la binette ? EA Sports peut-il tenir un tel raisonnement...



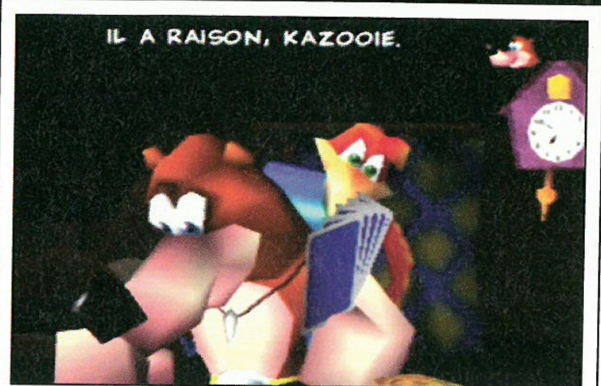
Les ralentis ne rendent pas les coups ! Mais visuellement, ça tue quand même bien !







Éditeur :	Nintendo
Machine :	Nintendo 64
Sortie en Europe :	avril 2001



Nouvelle incursion des inséparables Banjo & Kazooie à la rédac', cette fois-ci en VF... Une cartouche de preview, histoire de patienter jusqu'au test !

Banjo-Tooie

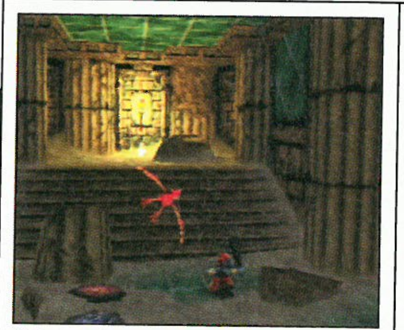
Julo vous en causait il y a deux mois, mais là, c't'enfoiré est parti en week-end et c'est moi qui ai hérité du bébé... Pfui, c'est lourd, va falloir que je bosse ! Non, c'est vrai, en plus je ne sais pas trop quoi vous dire de plus par rapport à la preview du père Julo. Tout juste puis-je confirmer la bonne impression que nous avait laissé ce nouvel épisode... Car même si Banjo-Tooie ne révolutionne pas la saga initiée par Banjo-Kazooie, on ne peut qu'admirer le travail impeccable abattu par les équipes de Rare. Graphismes de toute beauté profitant pleinement des capacités du Ram Pak, niveaux ultra-vastes à la profondeur incroyable, nombreux challenges secondaires, jouabilité aux petits oignons, quantité impressionnante de mouvements mis à la disposition des deux héros. Il n'y a pas à dire, c'est du tout bon. Un vrai boulot de pro parfaitement mis en scène, et diaboliquement efficace ! En fait, le seul truc qui me gène un chouille, c'est que finalement cet énième jeu de plate-forme sur N64 commence à sentir le réchauffé. Oh, je sais, vous me voyez venir avec mes gros sabots de blasé, mais n'empêche : Rare a beau maîtriser son sujet sur le bout des doigts, je me demande quand même si, à la longue, les joueurs ne risquent pas de se lasser... M'enfin, p't'être que je dis ça parce qu'à force de me coltiner les tests de Rayman 2 sur tous les formats, ben la plate-forme 3D commence à me gonfler. Oui, à bien y réfléchir, ça doit être ça.

En français dans le texte

Finalement, j'ai un truc nouveau à vous raconter sur la version de Banjo-Tooie que Nintendo nous a envoyée : elle est intégralement en français et très franchement le travail de localisation a été, une fois de plus, parfaitement effectué. C'est drôle, le ton colle parfaitement à l'univers décalé et aux personnages, et ça a le mérite de vous plonger au cœur de l'action sans se prendre la tête avec un dico d'anglais. Ah, si seulement Sega avait fait de même avec Shenmue...



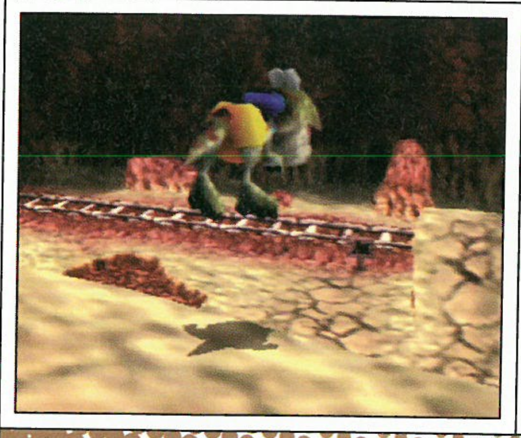
Graphiquement, Banjo-Tooie bénéficie d'une profondeur de champ et de textures vraiment impeccables.



Désormais, on peut diriger indépendamment Banjo ou Kazooie lors de certaines séquences.

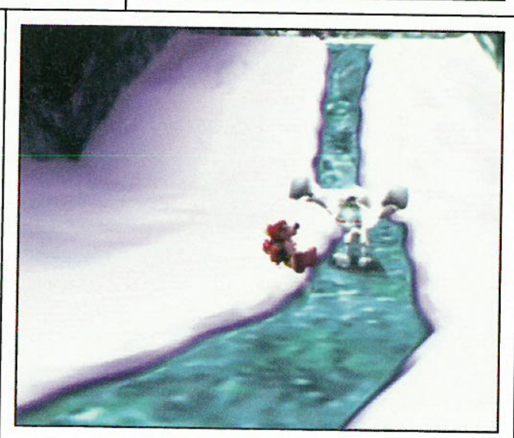
Les aptitudes complémentaires des deux persos vous permettront de surmonter toutes les épreuves.







Certaines séquences font preuve d'une originalité de bon aloi... À l'image de cette séquence dans la « peau » d'une sorte de machine à laver !



Supercar Street Challenge

Éditeur :	Activision
Machine :	PlayStation 2
Sortie en Europe :	courant 2001



Les égouts s'avèrent être un très bon raccourci.

a roule, ça fait du bruit, ça pollue, y en a partout, ça tue des ersonnes, et accessoirement, a permet aussi de se déplacer. e mot mystère est…est…une oiture. Bravo, vous venez de agner un sapin désodorisant.





L'eau coule, les voitures roulent… tranquille.

Ça y est, on est dans le troisième millénaire. Pourtant, je ne vois toujours pas de voitures volantes ni de cité flottant au-dessus des nuages comme on nous les avait promis dans tous les films des années 80. Finalement, 2001, ce n'est rien d'autre que l'Odyssée de la dépression, du mauvais temps et des vaches carnivores. C'est ce que je me suis dit au moment où je devais écrire cet article sur Supercar Street Challenge, en voyant ces voitures avec des roues. Des roues, non mais des fois je vous jure… Avec tout ce que l'on nous a fait miroiter, c'est stupide, mais je trouve les voitures ringardes. Bon, de toute manière je n'ai pas le choix, il va falloir que je laisse tomber mon avant-gardisme pour revenir dans ce 21e siècle qui craint.





Je veux des voitures qui volent !

Parti pour s'appeler Street Lethal, le jeu a finalement été rebaptisé Supercar Street Challenge. Si ce jeu de voiture ne se démarque pas par son originalité, il présente tout de même un aspect visuel plus que digne. De plus, les courses proposent tout de même un challenge intéressant. Ici, il s'agit de piloter un bolide à travers les rues des plus grandes métropoles telles que : Londres, Paris, Los Angeles, Rome ou encore Issy-les-Moulineaux. Pour gagner, tous les moyens sont bons, aller à fond la caisse sans pour autant respecter les tracés imposés et passer par des zones en travaux, les tunnels du métro ou les égouts. C'est le meilleur moyen de doubler les adversaires, et ainsi parvenir à la victoire. Attention toutefois, bourrin rime cette fois-ci avec prudent, car la gestion des dégâts est prise en compte, donc pour finir une course il faut quand même s'appliquer. Les villes sont bien modélisées, on passera devant bien des monuments et de nombreux détails seront présents sur les routes. En outre, entre chaque course, on pourra customiser sa voiture en changeant le moteur, le châssis et autres pièces qui boosteront la cavalerie, mais hélas ne vous permettront toujours pas de voler. Un des premiers titres Activision PS2 après Orphen, espérons que celui-ci saura nous étonner.



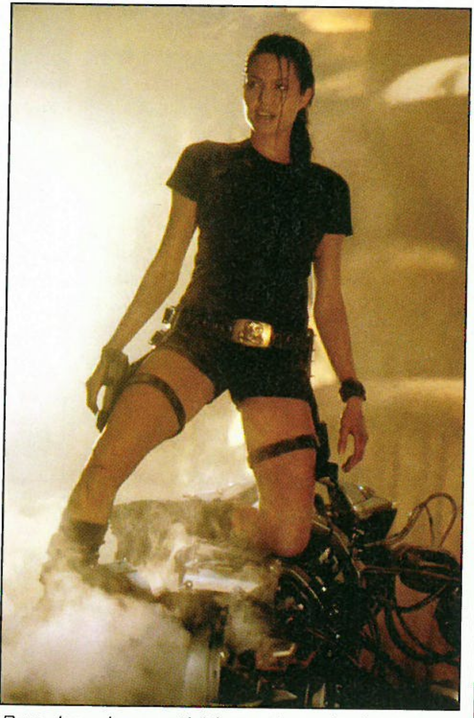
Face au tramway, je pense que le combat est perdu d'avance.





Bon...Lara avec deux pistolets...





Pour des raisons esthétiques, Lara n'a plus son sac « Sport Billy ».

Avec toutes les adaptations de jeux en films, je me demande si je ne vais pas me recycler en acteur... Kendy en Rayman, RaHaN en Raziel, Willow en Hulk et moi en Abe. Ouaip, ça va le faire... À nous le pognon et les gonzesses !

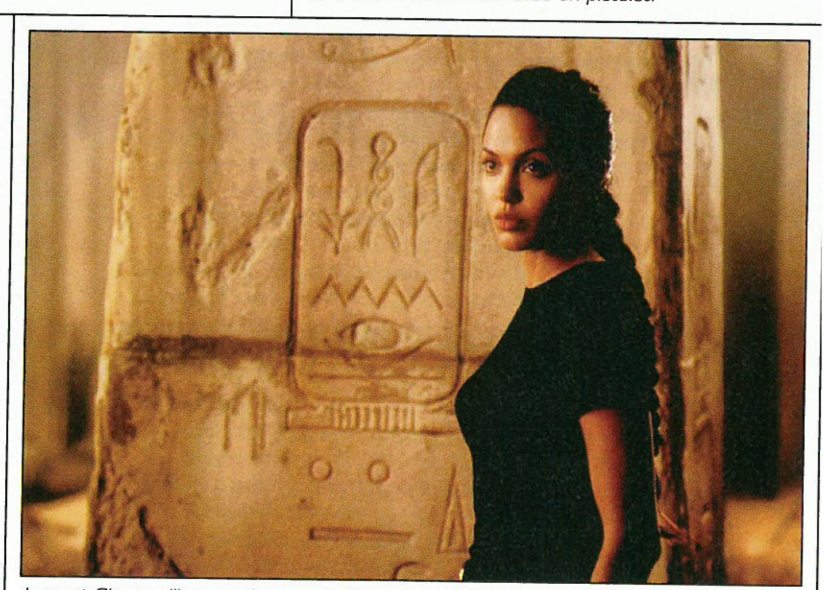


Que dire... heu... Lara avec un pistolet.

Angelina, la nouvelle Lara

Au pays d'Hollywood, les gourdes sont reines. Il est donc normal que Lara Croft se fasse une place bien au chaud là-bas. Maintenant que le film est tourné et qu'une bande-annonce est déjà accessible sur le site officiel (**www.tombraidermovie.com**), il est temps de faire le point sur l'incarnation cinématographique de Lara Croft, la bien nommée Angelina Jolie.

Née le 4 juin 1975 à Los Angeles, elle baigne très tôt dans l'univers du show-business. Il faut dire que son père, l'acteur Jon Voight, y est pour beaucoup, puisqu'à l'âge de sept ans elle fait sa première apparition dans un de ses films. Ensuite, pendant plusieurs années, elle travaille comme mannequin tout en gardant le contact avec la caméra en tournant dans des clips de Meat Loaf, Lenny Kravitz ou encore The Lemonheads. Mais c'est avec son frère, James Haven, avec qui elle est très proche, qu'elle va réellement se laisser aller en tournant pas moins de 5 films étudiants. À partir de là, elle est prise dans la spirale et enchaîne les longs métrages dont les derniers plus connus sont : *Le Collectionneur* (1999) et *60 secondes chrono* (2000). Bon, sur l'ensemble de sa carrière on ne peut pas dire qu'elle mérite un Oscar, mais après tout, pour incarner Lara Croft, elle n'a pas besoin de sortir de l'Actor Studio ou d'avoir un jeu shakespearien.



Lara et Champollion, un duo aussi efficace que Matt Houston et CJ.

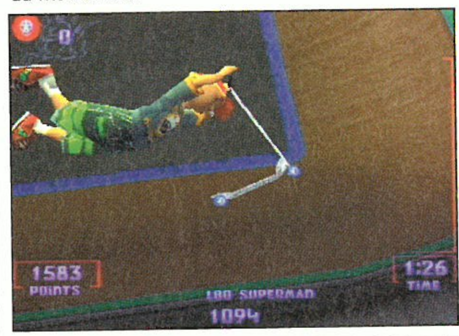
Un entraînement de haut niveau !

Pour coller au rôle, Angelina a dû se plier à un régime alimentaire très strict avec interdiction totale de consommer de l'alcool ou des cigarettes (un peu comme notre Willow à nous). Trois mois d'entraînement intensif ont été nécessaires jusqu'à ce que sa forme physique soit jugée satisfaisante pour tourner les longues et périlleuses scènes d'action que contient le film. Des cours de tir au pistolet, de plongée sous-marine ou d'escalade semblaient obligatoires pour émuler les actions de l'héroïne virtuelle. Dans les interviews qu'elle a accordées depuis la fin du tournage, elle semble très fière du travail qu'elle a accompli. Nous, on préfère voir ce que cela va donner à l'écran.



raphiquement, cela ne casse pas
es briques non plus.

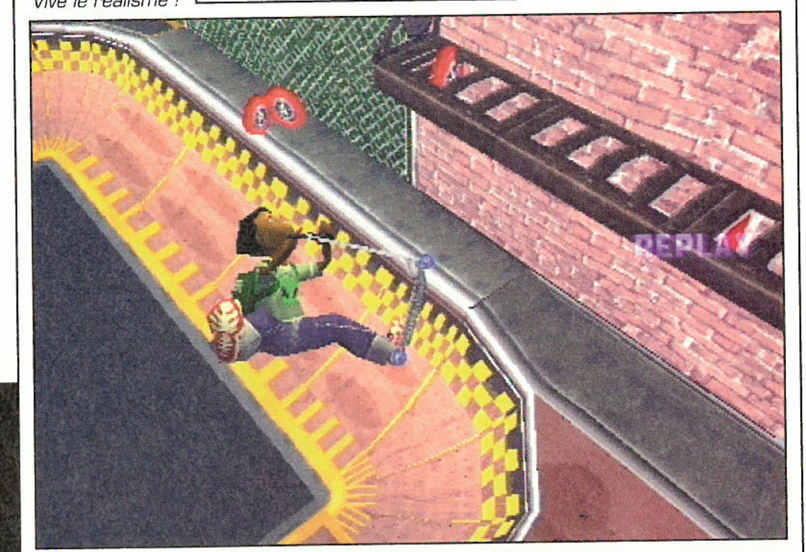
Le superman, une figure empruntée au motocross.



Éditeur :	Ubi Soft
Machine :	PSone
Sortie en Europe :	18 janvier 2001



Des sauts à plus de 10 mètres du sol… Vive le réalisme !



Freestyle Scooter

Dans le temple sacré des sports extrêmes, on compte le skate, le BMX, le surf et le snowboard, entre autres. À présent, il va falloir compter sur la trottinette. Sortez vos mouchoirs, ça risque d'être joyeux.


S'il y a un truc qui m'exaspère en ce moment, ce sont bien les trottinettes. À grands coups de marketing et d'émissions télévisées vantant les mérites de la bête, on a réussi à transformer un objet vieux de plus d'un siècle, en mouvement djeun cool du moment. À présent, on voit des hommes en costume trois pièces descendre les Champs-Élysées ainsi que des mémères en jupes longues. Le tout en prenant un air décontracté qu'ils perdent sûrement en arrivant au bureau. C'est leur vie, c'est comme ça, ils n'y peuvent rien, mais c'est tristement pitoyable. Bref, cela pour dire que la trottinette c'est bien… lorsqu'on a moins de 20 ans…

Un jeu hype pour gens hype

L'opportunité de faire un jeu vidéo exploitant cette nouvelle mode était trop belle. Il fallait bien que quelqu'un saute sur l'occasion. C'est Ubi Soft qui s'y colle. D'une manière étonnante certes, puisqu'il s'agit ni plus ni moins d'un Tony Hawk-like. Cependant, loin des véritables simulations qu'offre Activision, ce titre est destiné au très grand public, voire aux enfants. Même au niveau des personnages, finis les gars costauds torse-nu qui se la jouent hardcore.
Ici, ce ne sont que des enfants au look hip-hop caricatural. Pas de customisation des trottinettes, ni de mode Carrière. On choisit un park et on se lance dans une séance de figures et de grinds en tous genres, c'est aussi simple que ça. Il faut avouer qu'à ce niveau, le titre est complet, il y a une bonne vingtaine de tricks différents combinables selon les talents du « trottinetteur ». Les trottin-parks sont truffés de rampes et de rails avec des modules urbains. Par contre, tout est beaucoup plus facile à exécuter que dans les autres jeux de ce type. Le fan sera vite pris par l'ennui. Pour ouvrir de nouvelles aires de street, il suffit de remplir un des objectifs à atteindre, ce qui en toute honnêteté se fait beaucoup trop facilement.
Bon, finalement on se retrouve face à un petit jeu à la réalisation un peu bancale, beaucoup trop grand public pour que les fans en quête de freestyle soient pleinement satisfaits. Par contre, il convient de préciser que le jeu risque d'être dans le commerce au moment où vous lirez ces lignes… Comme nous n'avons curieusement pas reçu de version test (les petits mystères du monde du jeu vidéo), il ne nous reste qu'à vous mettre en garde. Mais bon, si je devais le juger, disons que je lui mettrais un chiffre situé entre 4 et 6. Mais attention, je ne le note pas, hein, que cela soit clair…



Un petit grind entre deux immeubles… tranquille.

La saga des développeurs

par Papy Chris

Namco : Au début étaient les chevaux de bois…

L'histoire de Namco est intéressante et instructive. Partie de presque rien, la société de Tokyo a ensuite su profiter des opportunités qui lui ont été offertes pour se développer et devenir le mastodonte incontournable que l'on connaît aujourd'hui. Gros plan sur un acteur majeur de la scène vidéo-ludique mondiale…

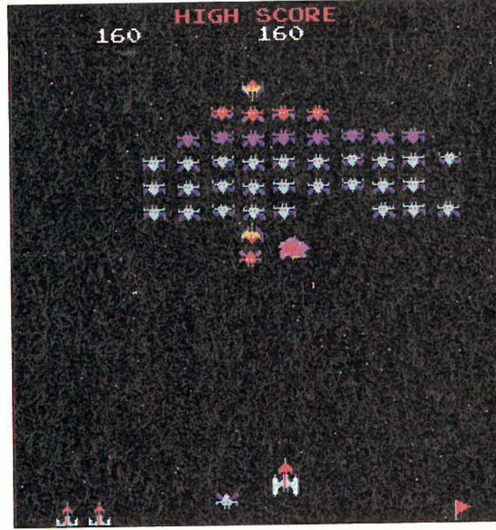


C'est en 1955 que la « Nakamura Manufacturing Limited » voit le jour à Tokyo. Cette société commence à s'impliquer dans l'univers du jeu en fabriquant… deux chevaux de bois (ceux qui bougent quand on monte dessus, vous voyez, et sur lesquels on veut à tout prix monter quand on a quatre ou cinq ans) ! Ces derniers seront installés à proximité d'une grande surface, à Yokohama. Jusqu'au début des années 70, la société se concentre sur la fabrication d'appareils de ce genre et passe même un contrat avec Disney, en 66, pour pouvoir utiliser ses personnages de dessin animé. Je me souviens d'ailleurs que quand j'étais petit, je faisais du cheval sur un Donald. Si ça se trouve, il avait été fabriqué par Namco !

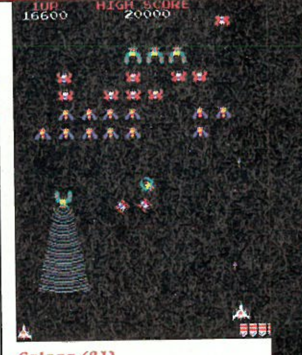
Où Namco « apparaît »

C'est en 1972 que la « Nakamura Manufacturing Limited » change de nom pour devenir Namco. Et c'est à partir de ce moment-là que Namco commence à s'intéresser à l'univers des jeux vidéo en général, et à celui des machines d'arcade en particulier. Cela se concrétise tout d'abord par le rachat, en 1974, d'Atari Japon Corporation. En 78, « Namco America Inc. » s'établit en Californie et propose un premier jeu : Gee-Bee. Un an plus tard (79) sort Galaxian. Ce sera la toute première borne d'arcade en couleurs de l'Histoire du jeu vidéo. Les précédents jeux, eux, se contentaient d'être colorisés par le biais de bandelettes de différentes couleurs apposées sur l'écran. Galaxian sera un succès, et le premier « gros » jeu d'arcade de Namco, qui s'en inspirera quelques années plus tard pour proposer un jeu de tir encore plus réussi : Galaga. Tout va donc pour le mieux mais Namco, on s'en doute, ne s'arrête pas en si bon chemin… Les années 80 voient Namco, de fil en aiguille, s'imposer toujours davantage dans le milieu des jeux d'arcade. En 1980, Pac-Man, l'inoubliable croqueur de fantômes, voit le jour. En 82, c'est Pole Position, en 83 Xevious… Les hits se succèdent et Namco commence à s'intéresser aux consoles de jeux, dès 1984, en développant pour la Famicom (la NES de Nintendo). Il adaptera dans un premier temps, bien sûr, ses différents titres existants déjà en arcade. À partir de ce moment-là, l'entreprise nipponne prend véritablement son essor et commence à devenir réellement imposante.

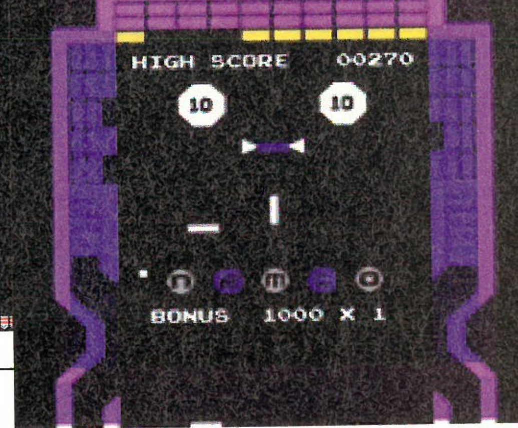
En 1986, singularité amusante, Namco acquiert une chaîne de restaurants : Italian Tomato. Il la possède encore et cette dernière s'est beaucoup développée au Japon. Cette même année, Family Stadium (NES) est mis en vente. Ce sera un énorme succès, avec plusieurs millions d'exemplaires vendus. Enfin, toujours en 86, Namco fonde la « New Technology Foundation », dont l'objectif est d'encourager le développement des sciences et des techniques. Bref, comme on peut le constater, Namco cherche avant tout à se diversifier, mais les loisirs en général et les jeux vidéo en particulier restent, évidemment, ses principales priorités.



Galaxian (79)



Galaga (81)



Gee-Bee (78), premier jeu d'arcade commercialisé aux US par Namco.

Roi de l'« entertainment »

C'est en 1987 que sort la borne d'arcade Final Lap Racing, qui permet à plusieurs joueurs de s'affronter en même temps : une première ! Namco s'intéresse définitivement aux simulations auto puisqu'en 89, c'est Winning Run qui sort, suivi immédiatement d'applications plus « sérieuses ». En effet, Namco s'associe à Mazda pour créer « Eunos Roadstar Driving Simulator » puis, en 90, c'est avec Mitsubishi que l'association se fait, ceci afin d'élaborer un programme de sensibilisation à la sécurité routière. La pieuvre Namco s'étend sur le monde et ses différentes filiales se multiplient aux États-Unis, en Asie (Taïwan) et même en Europe (Londres). En 1992, Namco construit un parc d'attractions,

C'est l'histoire d'une boule...

C'est un game designer du nom de Moru Iwatani qui crée le personnage de Puckman en 1980. L'idée d'une forme ronde, avec une bouche qui s'ouvre et se ferme tout le temps (une espèce de pizza à laquelle on aurait enlevé une part) se révèle originale, et avec l'ajout d'un point pour figurer l'œil, voilà un héros de jeu tout à fait unique. Surnommé Puckman (dérivé de « pakupaku » en japonais, qui figure une bouche qui s'ouvre puis se ferme), ce personnage sera renommé Pac-Man lorsque la borne d'arcade sera distribuée aux États-Unis par Bally/Midway. On se doutait en effet que certains petits malins allaient remplacer, sur les bornes, le P de « Puck » par un F autrement plus grossier...

le « Namco Wonder Eggs », dans un quartier de Tokyo. Il en bâtira bien d'autres par la suite (« Wonder Park », « Wonder City », « Wonder Tower », etc.). Cette branche d'activité deviendra d'une extrême importance, finissant même par compter pour plus de 50 % dans son chiffre d'affaires ! Pour vous donner une idée de l'ampleur de ces parcs, le plus grand de tous, le « Namco Namja Town », se trouve dans un complexe commercial d'Ikebukuro, un quartier de Tokyo, et s'étend sur 12 000 mètres carrés. C'est carrément gigantesque...



« Eunos Roadstar Driving Simulator » (89). Désolé pour la qualité de la photo, mais elle a été très difficile à trouver...



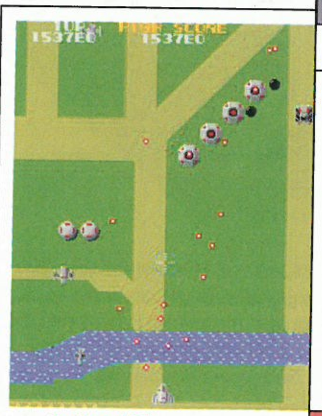
Final Lap Racing (87) permettait pour la première fois à deux joueurs de concourir l'un contre l'autre dans une simulation de course.



Winning Run (89).

« Ex-fan des nineties, où sont tes années folles ?... »

Les années 90 voient définitivement Namco se poser en acteur de tout premier plan dans le développement des jeux vidéo. Il faut dire que son évolution suit celle des consoles de salon, et plus ce marché se développe, plus Namco se fait remarquer. On se souvient tout particulièrement, évidemment, de la façon dont il était lié à Sony lors de la sortie de la PlayStation, avec Ridge Racer d'abord, puis Tekken quelques mois plus tard. Sony et Namco seront également liés sur le plan « hardware », avec la fabrication de la carte d'arcade System 11, sur laquelle, justement, avait été programmé Tekken. Les jeux d'arcade restent également une priorité, à égale mesure avec les jeux vidéo sur consoles, et Namco acquiert en 1993 Aladdin's Castle, ce qui fait de lui le plus grand distributeur de jeux d'arcade aux... États-Unis. Les filiales de Namco s'étendent en Europe (Espagne, Allemagne) et jusqu'en Israël. Pour info, les jeux d'arcade développés par Namco en une vingtaine d'années se comptent par centaines (il y en a un peu plus de 250). Supporter sans faille de la PlayStation, Namco ne lui fera qu'une seule véritable « infidélité » avec Soul Calibur, sur Dreamcast, qui reste encore maintenant un des tout meilleurs jeux de combat de cette console (et certainement le plus beau). Spécialiste du combat et de la course, Namco saura néanmoins s'essayer à tous les genres : le tir (Time Crisis), le RPG (Tales of Eternia), la simulation de vol arcade (Ace Combat), le tennis (Smash Court), la plate-forme (Klonoa), etc. La société nipponne ne laisse rien au hasard et se donne les moyens de sa réussite, formant parfois des structures spécifiques destinées à telle ou telle activité (une branche de Namco, Monolith Soft, est ainsi spécialisée dans le développement de RPG sur PS2).
Maintenant plus que jamais, Namco est donc un acteur incontournable de la scène vidéoludique mondiale, et la plupart de ses productions sont attendues avec impatience car souvent gage de qualité.
Un bel exemple de réussite...

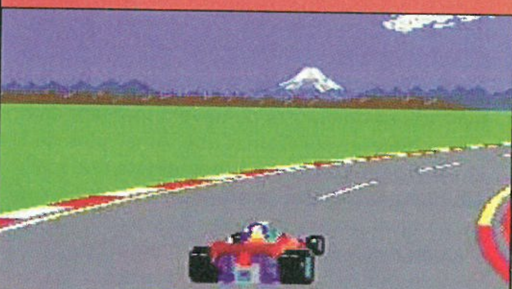


Xevious (83)

Le message du président (extraits)

« Namco continue à être guidé par les « Trois Piliers » qui fondent notre philosophie : 1) un point de vue exprimé par l'historien néerlandais Johan Huizinga, qui dit que « jouer est humain » (homo ludens). 2) une croyance énoncée par le philosophe français André Malraux, qui dit que « le 21e siècle sera spirituel ou ne sera pas » et 3) la stratégie économique de Namco elle-même « ... » La perspicacité de Huizinga nous a donné le courage et l'inspiration pour adopter le jeu et en faire notre occupation principale, tandis que la prophétie de Malraux nous a parue vraie à mesure que nous avons vu la transition des désirs humains passer du matériel au spirituel « ... » Nous avons ajouté à l'industrie tertiaire une quatrième industrie, les « services intellectuels » et même une cinquième, les « services émotionnels ». Nous pensons que les affaires ayant un rapport au jeu ont des possibilités infinies si on combine tout cela « ... » Nous désirons passer de l' « Amusement », qui procure de la joie aux gens grâce au jeu, à l' « Entertainment », un plus haut degré du jeu, que l'on atteint en ajoutant un élément humain à l' « Amusement ». Nous croyons que « Jouer est humain » et que le jeu est un des aspects de notre culture. Le monde de Namco est dédié à la satisfaction de vos besoins émotionnels et spirituels, ceci au travers de l' « Amusement » et de l' « Entertainment » ».

Masaya Nakamura, président de Namco



Pole Position (82).



Le « Mitsubishi Driving Simulator » (90).

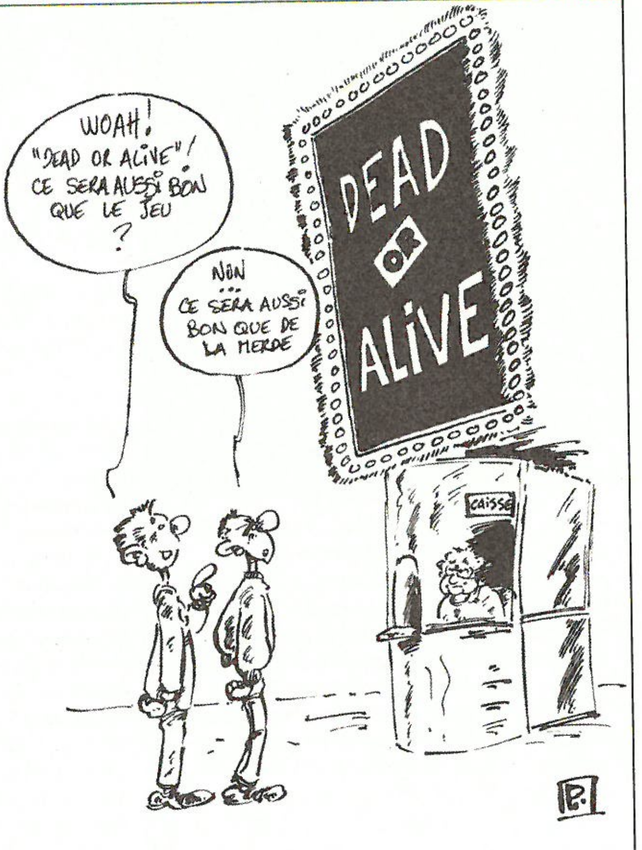
A suivre...

Bu$iness Pad

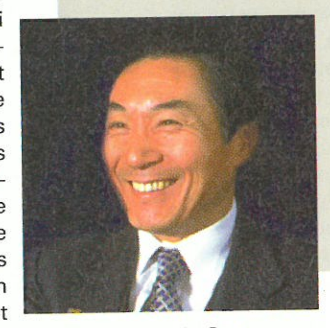
PAR GOLLUM
(jchieze@hfp.fr)

Le jeu vidéo : un business à part entière

La nouvelle année, que dis-je, le nouveau millénaire débute dans l'agitation. Bon remarquez nous avons évité l'Apocalypse, il fallait donc bien compenser. Quoi qu'il en soit, entre le départ définitif de l'ex-président de Sega, les rumeurs chocs, et les diverses annonces fracassantes, il valait mieux prendre de courtes vacances à Noël. Nous voici donc en 2001. Une année charnière que nous attendions tous patiemment. C'est une certitude, cette agitation initiale risque de prendre de l'ampleur dans les mois à venir. Vite, vite...



L'ancien président de Sega tire sa révérence



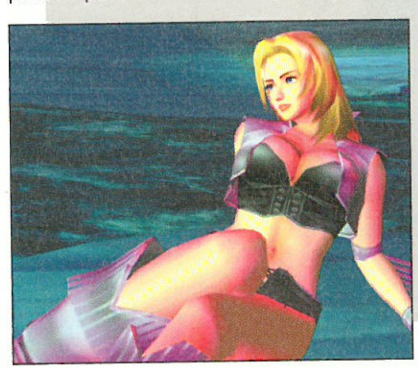
Après avoir dirigé Sega Japon pendant plus de 7 ans, en mai dernier, Shoichiro Irimajiri s'était écarté pour laisser sa place de président à Isao Okawa (fondateur et président de la société CSK propriétaire de Sega). Une mise à l'écart entraînée par les mauvais résultats financiers de la boîte. Un temps resté vice-président, Irimajiri San a désormais quitté définitivement la compagnie le 31 décembre dernier. Alors là, on peut se dire que c'est comme ça, c'est la vie, mais dans le fond, outre avoir foutu son réveillon en l'air, le gars Shoichiro n'aura vraiment pas eu de chance d'être écrasé par la puissance marketing de Sony. Un peu comme la Dreamcast remarquez...

La GameCube en kit

À l'image de Microsoft et de sa Xbox, Nintendo a enfin livré ses premiers kits de développement aux principaux créateurs sur GameCube. Ainsi, plus de 500 kits ont déjà trouvé preneurs afin de pouvoir pleinement débuter la programmation à proprement parler (les phases de pré-production ayant été effectuées en amont). Pour la petite histoire, sachez que les équipes dirigées par Miyamoto ont pris leur part du lion avec près de 150 kits rien que pour eux. Autre petite annonce sympathique pour les fans de Nintendo, les premiers développeurs (dont Electronic Arts pourtant très proche de Sony) ont semble-t-il été particulièrement impressionnés par les capacités de la bête. Les kits seraient d'ailleurs complets, ce qui, théoriquement, permettrait aux développeurs de vite en tirer la quintessence. D'après le constructeur nippon, les prochains kits GameCube seront disponibles pour les éditeurs tiers dans le courant du mois de février au plus tard.

Vie au jeu, mort au cinéma

Si l'an 2000 a été placé sous le signe de l'horripilante invasion des trottinettes mutantes, je décrète que la grande tendance de l'année 2001 sera à l'adaptation de jeux vidéo sur la pellicule bien poussiéreuse d'un film. Si, si, je vous assure. Ainsi, après Tomb Raider, Resident Evil, Final Fantasy, l'éventuel House of the Dead... c'est désormais au tour de Dead or Alive de se la donner en cinémascope. Pour info, ce sont les producteurs très réputés (faut le dire vite) de Mindfire Entertainment qui se pencheront sur le sujet. Bon, a priori, on se situera donc assez loin de la tragédie shakespearienne, pour verser plutôt dans la distribution de mandales gratuites. Remarquez, entre nous, les combattantes de Dead or Alive possèdent des arguments plutôt généreux, et si le cerveau pourra partir en vacances, nos yeux devraient être ravis. Tenez pendant que j'y suis, une dernière info, comme ça, parce qu'il me reste du temps : à moins d'un an de la sortie du film, les producteurs ne savent toujours pas s'il s'agira d'un film « traditionnel » ou en images de synthèse. Hum, ok d'accord, navet, qui veut mes navets ?



La PlayStation 2 décolle

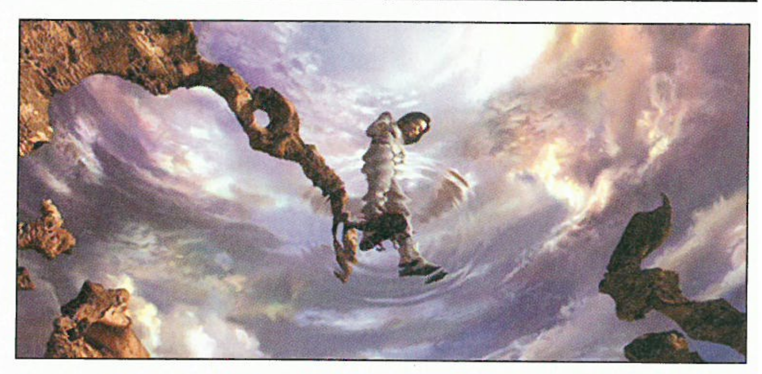


On aura beau s'impatienter un peu en attendant les premiers jeux événements de la PS2, c'est un fait : la nouvelle console de Sony pulvérise tous les records de vente. Ainsi, en se projetant gentiment dans le futur, les responsables de la firme nipponne ont annoncé qu'en mars 2001 (soit après un an d'exploitation au Japon), près de 11 millions de PS2 auront été vendues dans le monde. Un véritable carton qui doit désespérer les dirigeants de Sega (dernièrement « sacrée » entreprise la moins rentable du Japon, arf). Cependant, dans ce superbe tableau, une petite ombre vient se glisser. En effet, si pour l'instant la console est sur orbite, les ventes de jeux rament sévère. En attendant les premières bombes, les DVD-Vidéo semblent être devenus les meilleurs amis des possesseurs de PS2...

Sega et Nintendo, pour la vie ?

C'est un article paru dans le respecté *New York Times* qui a mis le feu aux poudres. Ainsi, on pouvait y lire que Nintendo s'apprêtait à racheter Sega pour la modique somme de 2 milliards de dollars. L'histoire semblait d'ailleurs fort convaincante, expliquant à quel point la mauvaise santé financière de Sega et sa récente restructuration poussaient l'éditeur/constructeur à se trouver un partenaire. Résultat immédiat, le cours de l'action Sega a décollé en flèche, tandis que de nombreux petits actionnaires de Nintendo se sont probablement fait hara-kiri ! Beaucoup de bruit pour rien en tout cas, tant dans les heures suivantes les deux parties ont violemment démenti tout rapprochement. Isao Okawa, président de Sega, a même envoyé une lettre au New York Times, les priant de rectifier au plus vite leur erreur. L'histoire aurait pu s'arrêter là, si Yuji Naka (boss de la Sonic Team) n'avait pas mis de l'huile sur le feu en affirmant être intéressé par le développement d'un jeu sur GameCube. Dans la foulée, le *New York Times* a écrit un second article soulignant que Sega devrait se recentrer sur l'édition des jeux délaissant ainsi le hardware. L'affaire est donc loin d'être close, et perso un p'tit Shenmue 4 sur GameCube, je n'aurais vraiment rien contre. À bon entendeur...





Le film Final Fantasy en exclu sur PS2 !

Que l'attente paraît longue. Eté 2001 aux Zétas-Zunis, Final Fantasy The Spirits Within, premier film d'animation issu des studios de Square Honolulu, sera enfin sur les écrans des salles obscures. Pour l'Europe ? Parions pour la fin de l'année. Quoi qu'il en soit, à près de six mois de la sortie du film, Jun Aida (producteur du projet) a déjà évoqué le contenu prévu pour le DVD-Vidéo ! En clair, deux versions seront distribuées, dont l'une dédiée exclusivement à la PlayStation 2. Avantage de cette édition ? Eh bien tout simplement une interaction décuplée avec la possibilité de mixer différentes scènes, voire de changer certains éléments du film comme les textures des personnages, le tout en temps réel. Des bonus bien sympathiques en perspective donc...

Nintendo se déchaîne

Le lancement de la Game Boy Advance s'annonce spectaculaire. Tout d'abord, la liste des titres prévus pour les premiers jours semble devoir allier quantité et surtout qualité, sous l'impulsion de jeux déjà mythiques comme Mario Kart, F-Zero ou encore Castlevania. Cependant, comme si cela ne suffisait pas, Nintendo a déclaré vouloir mettre sur le marché près de 24 millions de GBA pour l'année 2001 ! Alors là attention aux sympathiques effets d'annonce dont nous avons appris à nous méfier quelque peu. Nous verrons bien, mais en tout cas la console est tellement attendue que malgré le nombre, il n'est pas improbable d'assister à une nouvelle pénurie. Ainsi, pour le lancement japonais, Nintendo mettra sur le marché un million de Game Boy Advance. Un conseil, prévoyez de camper devant les boutiques au minimum deux jours avant. Avec un peu d'avance, bon courage Greg et surtout n'oublie pas ma GBA, sinon...

And the winner is...

Retrouvez chaque mois le top 5 des meilleures ventes japonaises et européennes toutes consoles confondues. À cause des impératifs de bouclage, les tops présentés ont été arrêtés à la première semaine de janvier et prennent en compte les résultats de l'ensemble du mois précédent. Nos sources sont les magazines Weekly Famitsu (Japon), CTW (Europe) et l'organisme NPD Group (États-Unis).

TOP 5 JAPONAIS : 1. Pocket Monster Crystal (Nintendo/GBC) • 2. Mario Party 3 (Nintendo/N64) • 3. Yugioh Duel Monster IV (Konami/GBC) • 4. Mobile Suit Gundam (Bandai/PS2) • 5. Pachisuro Aruze Kingdom 4 (Aruze/PSone)

• **TOP 5 EUROPÉEN :** 1. Who Wants To Be A Millionaire (Eidos/PSone, Dreamcast) • 2. WWF Smackdown 2 (THQ/PSone) • 3. FIFA 2001 (Electronic Arts/PS2, PSone) • 4. The World is not Enough (Electronic Arts/Psone) • 5. Tony Hawk's Pro Skater 2 (Activision/PSone, Dreamcast, GBC)

• **TOP 5 ÉTATS-UNIS :** 1. Pokémon Gold & Silver (Nintendo/GBC) • 2. Tony Hawk's Pro Skater 2 (Activision/PSone, Dreamcast, GBC) • 3. Driver 2 (Infogrames/Psone) • 4. The Legend of Zelda Majora's Mask (N64) • 5. Final Fantasy IX (Square/PSone)

Zique Pad

Avec la sortie de Final Fantasy IX ce mois-ci, impossible de ne pas se pencher sur les compositions d'un maître en matière de musiques de jeu vidéo. Nobuo Uematsu est en effet une véritable légende. Ainsi, si je vous présente aujourd'hui ses deux derniers albums, les prochains numéros vous dévoileront plus en détails l'intégrale de son œuvre... Dans un registre plus différent qu'il n'y paraît, l'OSV de Dragon Quest VII trouve aussi sa place grâce à des compositions orchestrales calmes et apaisantes...

par Gollum

Final Fantasy IX

• **Référence** : SSCX 10043-6 • **Compositeur** : Nobuo Uematsu • **Durée** : Disque 1 : 72'18 (32 plages) • Disque 2 : 71'18 (26 plages) • Disque 3 : 71'40 (26 plages) • Disque 4 : 72'05 (26 plages)

Avis

Sans atteindre les sommets de Final Fantasy VI, Nobuo Uematsu parvient néanmoins à présenter un album très complet et de qualité. Les thèmes sont riches et variés et certaines mélodies inoubliables. Un très bon cru après un FFVIII plus décevant.

Nobuo Uematsu, un nom gravé dans la mémoire de tous les fans de musiques de jeu. Compositeur attitré de Square, Uemastu est le père de toutes les fabuleuses mélodies de la saga Final Fantasy. Une œuvre titanesque, d'une richesse inégalée, qui regroupe aujourd'hui près d'une trentaine d'albums (OSV et Arranged cumulés). Pourtant, autant l'avouer, Final Fantasy IX n'est probablement pas la plus belle réalisation du maestro Nobuo. D'ailleurs, les fans de la première heure vous le répéteront, l'heure de gloire du maître se situait sur Super Nintendo avec en point d'orgue le somptueux Final Fantasy VI. Incontestablement l'apothéose de la carrière de Uemastu. Cependant, l'OSV de ce FFIX n'est pas dénuée d'intérêt. Bien au contraire. Le principal reproche que l'on pourrait formuler s'adresse en fait aux samples sonores qui, contrairement à ceux de Mitsuda (Chrono Cross) ou Sakimoto (Vagrant Story), n'ont pas vraiment évolué depuis Final Fantasy VII. L'ensemble est certes meilleur que dans FFVII ou VIII, mais certains instruments auraient encore mérité plus d'attention. Finalement, si les musiques de FFIX raviront les fans tant les clins d'œil à d'anciennes mélodies sont nombreux, les néophytes risquent d'éprouver quelques difficultés à écouter cet album sans connaître le jeu au préalable. Cela étant dit, avec plus de 4 heures de musique et 110 plages au programme, les thèmes de qualité ne manquent pas. Ainsi, si Final Fantasy IX, le jeu, effectue un salutaire retour aux sources de la saga, les musiques de Nobuo Uematsu contribuent à entretenir la nostalgie. Passing Sorrow, par exemple, rappellera ainsi de poignants souvenirs aux inconditionnels de Final Fantasy VI. On assiste aussi au retour des thèmes liés aux personnages. Ces morceaux très caractéristiques comme Vivi's Theme sont ensuite souvent réintroduits dans des thèmes très touchants proches des héros concernés. La variété des styles est aussi admirable. Enjoué comme dans Moogle's Theme, romantique avec Garnet's Theme, éthéré avec Walls of the Sacred Beasts, inquiétant comme dans Footsteps of Desire, nostalgique avec Freya's Theme, plus contemplatif avec Awakened Forest (somptueux !), sombre pour Immoral Melody ou encore sérieux dans Memories of that Day... Nobuo Uematsu démontre une fois de plus l'étendue de ses talents. Finalement, il est aussi assez amusant de constater que dans le quatrième et dernier CD, les thèmes Terra et Bran Bal the Souless Village se distinguent particulièrement tant leur instrumentation et le style employé semblent inspirés de Yasunori Mitsuda. La magie opère donc de nouveau et à l'image du jeu, cet album de Final Fantasy IX pourra, sans contestation possible, être considéré comme l'un des tout meilleurs de l'ère PlayStation. Pour les collectionneurs, sachez aussi que le boîtier, assez original avec le contour des personnages fondu dans le plastique, regorge de superbes goodies dont la partition de Melodies of Life, ou encore des artworks de Amano.





LA MUSIQUE ADOUCIT LES MŒURS... LE PORTEFEUILLE AUSSI

Pour se procurer ces fameux albums, il existe diverses solutions. Soit vous visitez des boutiques telles que Tonkam ou Konci si vous êtes Parisien, soit vous croisez les doigts pour que votre revendeur importe ce type de CD si vous habitez en province. Sinon, un seul moyen bien pratique et efficace (on trouve absolument tout !) : le Net. Voici les meilleurs sites, bien évidemment sécurisés (tous testés sans problème), qui proposent ce type d'articles. Il est même possible d'effectuer des commandes particulières. La classe, en un mot. Selon les sites, les délais de livraison oscillent d'une semaine à un mois.

CD JAPAN
(www.cdjapan.co.jp)
GAME MUSIC ONLINE
(www.gamemusic.com)
ANIME NATION
(store.yahoo.com/freethought/index.html)
TOKYO POP
(www.tokyopop.com/tokyopop)
THE PLACE
(www.the-place.com)

NB

Noter la musique est un exercice complexe. Qui suis-je, moi, pour me permettre de définir quel album dispose de compositions de qualité, ou quel autre vous détruira les oreilles en deux secondes ? Bon j'avoue, dans ce dernier cas, il y a peu de chances pour que j'en parle, tout simplement parce que Zique Pad ne rassemblera que la crème des crèmes de la musique de jeux vidéo. Pourtant, parmi les chefs-d'œuvre que nous vous proposerons, certains d'entre vous devront effectuer des choix. On ne peut pas tout avoir, paraît-il. Chaque mois, vous retrouverez donc des petites notes pour vous guider un peu mieux. Il s'agit plus d'appréciation. Tiens, un petit exemple, histoire que vous ne soyez pas perdu. Une note de 8/10 correspond à un excellent album. Tandis qu'une note de 10 « ZP » équivaut au chef-d'œuvre ultime, aussi bien au niveau de la composition que de l'orchestration. Il s'agit de l'œuvre qui vous transcendera pendant des siècles. Rappelez-vous : Zique Pad fait la part belle à la qualité et aux compositeurs de talent. Rien qu'à eux. Ouvrez bien vos oreilles !

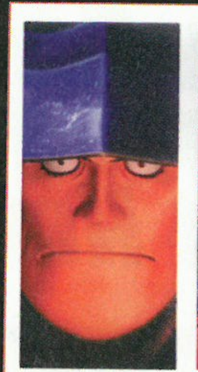
Final Fantasy IX Plus

• **Référence** : SSCX 10047 • **Durée totale** : 66'29 (42 plages)
• **Compositeur** : Nobuo Uematsu • **Orchestration** : Shiro Hamaguchi

Avis

Probablement moins profond que l'OSV, Final Fantasy IX Plus sera néanmoins plus abordable par un public peu connaisseur des précédentes œuvres de Nobuo Uematsu. C'est un achat indispensable pour les fans du jeu.

Dans la longue tradition des albums Final Fantasy, outre l'indispensable OSV (musiques directement issues du jeu), Square avait l'habitude d'accompagner cette sortie initiale d'autres CD dits : Arranged, Orchestral ou même Piano Collection. Ces derniers, paraissant quelques mois après le jeu, reprenaient certaines musiques de l'OSV mais jouées par un véritable orchestre. Le gain qualitatif était bien évidemment conséquent. Pour Final Fantasy IX, on note néanmoins un changement radical. En effet, les nombreuses scènes cinématiques du jeu étant pour la première fois soulignées par des musiques orchestrales, la sortie d'un album à part entière pouvait être envisagée dès l'origine. Final Fantasy IX Plus regroupe donc ces thèmes, plus quelques plages qui n'avaient pas trouvé leur place dans l'OSV. Contrairement aux mélodies synthétiques de l'album précédent, il va s'en dire que ce FFIX Plus dispose d'une force et d'une pureté lyrique décuplées. Un travail d'orchestration que l'on doit à Shiro Hamaguchi, arrangeur de talent déjà responsable de l'excellent Final Fantasy VII Reunion Tracks. À l'image des cinématiques qu'elles illustrent, ces mélodies vont directement à l'essentiel. Très percutantes, elles tournoient dans un déluge de cordes où viennent se plaquer d'autoritaires accords au piano. Toutefois, des passages comme Prima Vista Crash ou Kuja Leaving Burmecia laissent aussi la place à des thèmes plus lancinants, plus mélancoliques. Afin de renforcer l'aspect cinématographique de ces scènes, Nobuo Uematsu a visiblement souhaité s'inspirer de grands compositeurs de films. Ainsi, l'influence de John Williams se fait sentir à plusieurs reprises, comme dans l'ouverture de Rescuing Dagger par exemple. Les chœurs sont aussi présents par instants et pèsent de toute leur force dans des thèmes comme : Ghost Ship, ou l'impressionnant The Fall of Neo-Kuja. On regrettera juste que, prises individuellement, ces plages ne durent rarement plus d'une minute trente. Alors, on passe vite d'une émotion à une autre, dans un tourbillon de musiques sans réelle unité pour ceux qui ne connaissent pas déjà le jeu. Quoi qu'il en soit, cet album dispose d'un spectre musical suffisant pour attirer les amateurs du genre.






Dragon Quest VII

• **Référence** : SV WC 7052-3 • **Durée** : Disque 1 : 71'53 (18 plages)
• Disque 2 : 67'58 (30 plages) • **Compositeur** : Koichi Sugiyama

Avis

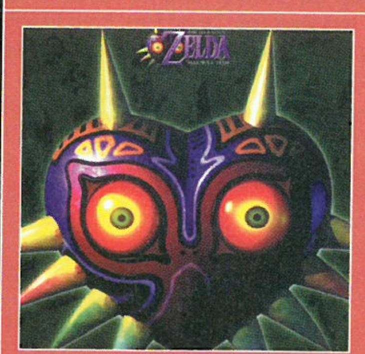
Dragon Quest VII ne dispose peut-être pas de l'aura de Final Fantasy, mais pourtant ses musiques sont absolument superbes. Un album qui aurait néanmoins gagné à proposer quelques plages plus dramatiques.

Les partitions de Koichi Sugiyama ont toujours été plus traditionnelles que celles de Nobuo Uematsu, plus recherchées dans l'esprit symphonique aussi. Il en résulte un album de toute beauté articulé autour de deux CD aux couleurs musicales bien différenciées. Tout débute avec une partie entièrement dédiée aux compositions orchestrales enregistrées au London Philharmonic en janvier 2000. On y découvre des thèmes successivement espiègles comme dans Morning in Eden, puis bien plus profonds à l'image de Days of Sadness. Les cordes et les cuivres occupent ici une place prépondérante, même si quelques phrasés à la flûte traversière apportent beaucoup de fraîcheur à l'ensemble. C'est peut-être justement là que cet album de Dragon Quest VII pèche quelque peu. En effet, on aurait aimer retrouver des thèmes pourquoi pas un peu plus sombres, plus inquiétants. Bien évidemment Shadow of Death n'est pas ce qu'on peut appeler une mélodie des plus réjouissantes, mais elle est bien la seule. Les pizzicati sont très fréquents, un peu comme dans les musiques insouciantes de Disney. C'est certain on aime… ou on déteste vite. Néanmoins, l'album reste très homogène et a le mérite de pouvoir s'écouter facilement sans même connaître vraiment le jeu. Le second CD offre aussi son lot de surprises. À commencer par la qualité des synthés plus qu'honorable. Les thèmes sont ici beaucoup plus insouciants que précédemment. Les musiques se font douces et calmes, presque étouffées même. En somme, Dragon Quest VII vous propose un long (plus de 2 heures de musique) voyage bercé par des airs peut-être un peu convenus mais finalement assez touchants. A découvrir.





CONCOURS ZELDA MAJORA'S MASK



Incroyables. Vous avez été incroyables. Pour être franc, jamais un concours organisé dans nos pages n'aura suscité un tel élan de votre part. Ainsi, c'est bien simple, les 100 CD collectors de Zelda Majora's Mask se sont arrachés comme des petits pains et ce en quelques heures à peine. Dès les deux premiers jours du concours, nous recensions déjà plus de 500 réponses (mails et lettres manuscrites confondus). Et il ne s'agissait que d'un début. Il va falloir se faire une raison. Soit vous êtes des inconditionnels de la saga Zelda, soit les musiques de jeu comptent beaucoup à vos yeux. Vu la teneur de vos messages, il s'agit visiblement d'une combinaison des deux. Ainsi pour départager tout le monde, et ne pas faire de jaloux, nous allons récompenser les 50 premiers mails et les 50 premières lettres. En tout cas, encore merci pour votre mobilisation et encore bravo pour la rapidité des heureux gagnants. Pour les autres, consolez-vous en apprenant que d'autres concours de ce genre devraient fleurir en cette belle année 2001… Soyez prêt à bondir !

NetP@d
Les infos chaudes du Net

PAR CHRIS ET ANGEL (cdelpierre@hfp.fr, adavila@hfp.fr)

On dit que la vie de testeur c'est cool, qu'on passe nos journées à jouer, qu'on est payé comme des rois et que les femmes se jettent à nos pieds pour caresser du bout des doigts, même aux dépens de leur fierté, nos corps d'athlètes surentraînés (hein, Jean ?). Eh bien moi je m'insurge et je dis que c'est faux ! Nous sommes des êtres humains comme les autres, avec nos problèmes (« où j'ai mis ma Memory Card ? ») et nos angoisses (« faut que je me lève à 11h demain matin, Dieu, donnez-moi la force »). L'enfer sur Terre, je vous le dis...

PSone PlayStation 2

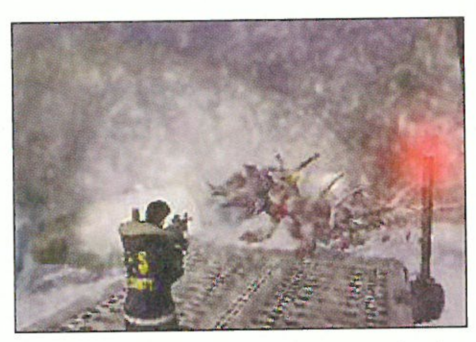
Capcom confirme le fait que **Resident Evil 4** est d'ores et déjà en développement. Le jeu sortira en 2002, certainement sur plusieurs machines à la fois (dont la PS2, of course).

Voici quelques nouvelles infos concernant **Final Fantasy X** : le jeu se déroule dans un monde post-apocalyptique qui a été recouvert en grande partie par les flots. On trouve dans cet univers des éléments combinés de science-fiction et d'héroïc-fantasy (genre un navire volant équipé d'un canon-laser). Les personnages ont une apparence réaliste (comme dans FF8), et le scénario met apparemment en place un conflit entre des éléments. La déesse de l'eau combattrait le dieu du feu... Bon, sinon on sait désormais qui va chanter le thème principal de FF X : une chanteuse japonaise très tendance connue sous le nom de **Rikki**. Voilà une photo pour admirer son joli petit minois...



Ça y est, les accessoires PS2 commencent à voir le jour à vitesse grand V. Ainsi, Seagate s'associe à Sony pour la fabrication de **disques durs** (internes ou externes), Conexant Systems va proposer un modèle de **modem** (suivi de près par d'autres compagnies, comme AIWA, ASCII, TDK ou Melco), InterAct prévoit la sortie du **DexPort**, pour transférer le contenu d'une Memory Card PS2 sur votre PC via un câble USB (utile pour s'échanger des fichiers grâce à Internet)... Bref, dans les mois à venir, il va falloir faire pas mal de tests de matériels, c'est moi qui vous le dis.

Après s'être frotté à Square dans le domaine du RPG (avec Legend of Dragoon), Sony s'essaie désormais au survival-horror avec **Extermination**, prévu pour mars prochain au Japon. Dans le jeu, dont l'action se



déroule en 2005, une équipe d'investigation spéciale doit se rendre au pôle Sud, dans une base secrète coupée subitement du reste du monde pour on ne sait quelle raison. Pendant le voyage, l'avion explose (!) et seuls quelques membres survivants de l'équipe arrivent à s'en sortir (sinon il n'y avait pas de jeu). Bien sûr, une fois arrivé dans la base, vous allez croiser plein de monstres et de créatures inquiétantes. Reste à voir si tout cela pourra nous faire oublier l'excellence d'un Resident Evil...

Vous vous souvenez de **Dragon Quest VII**, ce RPG d'Enix aux graphismes assez simplets, que les Japonais ont patiemment attendu pendant près de 5 ans ? Eh bien ce titre vient de dépasser les 4 millions d'exemplaires vendus au Japon. Du jamais vu dans la série. DQ7 devient donc le jeu le plus vendu de la PSone, devant les Final Fantasy, et on ne cesse de s'étonner de l'engouement des Nippons pour cette série...

Tenez, voilà une adresse pour les Internautes friands des **vidéos** de jeux pas encore sortis dans le commerce. Ça se passe sur le site officiel de PlayStation Japon au : **www.jp.playstation.com**. Bon, c'est tout plein de signes bizarres sur la page, ils sont excentriques ces gens-là, mais sur la colonne de droite vous devriez pouvoir trouver le mot « Theater ». Cliquez dessus. En cherchant un peu vous pourrez découvrir des vidéos d'**Onimusha**, **Devil May Cry** ou encore de **Resident Evil : Code Veronica Complete**.





Voilà une photo de **Grand Theft Auto 3** (PS2), pour ceux que ça intéresse. On ne sait pas si c'est tiré du jeu lui-même ou d'une cinématique mais bon, vu l'excellence des graphismes, sur les versions précédentes, on a quand même une petite idée...

Rumeur : Le dernier jeu d'arcade de Capcom, **Jojo's Bizarre Adventure 3**, serait développé sur une carte System 246, qui reprend l'architecture de la PS2, pour être ensuite adapté sur cette console un peu plus tard. La grande nouveauté du jeu concerne l'aspect graphique puisque le jeu ferait enfin la transition de la 2D à la 3D...

Dans la série « Je suis frustré mais je me fais une raison » voici venir **Genso Suikogaiden Vol. 2** sur PSone. Le soft reprend l'univers de Suikoden dans un jeu d'aventure à écrans fixes de toute beauté. Étant fan de la série, j'ai vu Greg s'essayer au premier volume et j'ai eu les larmes aux yeux (ok, j'exagère). Pour le volume 2 ça va être pareil mais bon, tant pis, c'est comme ça, c'est la vie...



Les joueurs japonais prévoyants qui précommanderont leur version de **Bio Hazard : Code Veronica Complete** auront peut-être l'insigne honneur de recevoir un DVD spécial : le **Wesker's Report**. On y trouvera des annotations spéciales, censées être écrites par le « méchant » Albert Wesker donc, concernant les membres du STARS et la société Umbrella. Des interviews des développeurs et des images devraient également être au rendez-vous. Un joli DVD collector, ma foi...

Une précision concernant **Onimusha**, qui devrait arriver fin janvier au Japon : on pourra jouer avec une fille ! C'est en fait une Ninja super-entraînée du nom de Kaede, plus rapide que le héros de base, et bénéficiant d'une plus grande palette de mou-



vements. En contrepartie, évidemment, elle ne pourra pas utiliser le « gantelet-démon » ni utiliser les gemmes magiques. Bon, ça permettra au moins de jouer de deux façons différentes...

C'est marrant, mais il y a toujours des petits malins pour **acheter ou créer des sites Internet** qui reprennent en partie des noms de grandes marques. Seulement voilà, Sony, pour sa part, en a marre. Associé à la WIPO (World Intellectual Property Organization), Sony récupère ou fait disparaître de façon tout à fait légale les sites qui manifestement utilisent son image, comme « worldsony.com », « sonycollege.com » ou « sony.net ». La plupart du temps, Sony s'attaque à des particuliers et l'affaire ne traîne pas. Ceci étant dit, on ne peut pas lui en vouloir de faire les gros yeux aux petits Internautes futés qui se croient tout permis.

Allez hop, un nouveau jeu nippon débile. Cette fois, c'est Enix qui s'y colle avec **Super Galdelic Hour** (PS2). On devine a priori sans trop de mal, ici, que Galdelic est le résultat de l'association de deux mots : « Gal » (jeune fille) et « Psychedelic » (que je ne vous ferai pas l'affront de traduire). On comprend mieux ce croisement sémantique lorsqu'on voit que ce titre met en scène 5 pétas... euh, pardon, 5 jeunes filles qui concourent entre elles et doivent remporter des épreuves dans le cadre d'un jeu télévisé. Alors il faut sauter à la corde, couper du bois, jouer au sumo... Du grand n'importe quoi en perspective, donc, mais Greg devrait adorer (moi aussi remarquez, je ne devrais pas me moquer).

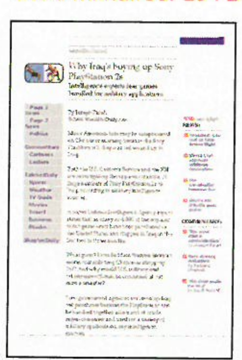




Sortir un **écran portable** pour la PSone est désormais devenu très chic. InterAct propose désormais le sien et y ajoute une caractéristique amusante : l'écran peut être indépendant de la console et tenir tout seul. Il sera proposé au prix de 150 dollars (plus de 1 000 francs), ce qui reste certainement un peu cher mais bon, ce n'est pas un écran monochrome non plus. Voilà, sinon il a plutôt une bonne tête, voyez plutôt...

SCEA (Sony Computer Entertainment America) prévoit de s'associer avec au moins deux très gros éditeurs de jeux (Konami et Square) pour « relancer » les ventes de PS2 aux États-Unis en mars. Un total de 3 millions de consoles devraient être mises sur le marché américain à cette date et Sony veut que cela s'accompagne de la sortie de jeux très attendus, comme The Bouncer, Z.O.E. (Zone Of the Enders), Shadow of Destiny ou encore Gran Turismo 3. Un grand coup de fouet pour booster les ventes de la PS2, donc, sans doute pour terminer l'année fiscale en beauté et repartir sur de bonnes bases...

Rumeur : l'**Iraq**, sur ordre de Saddam Hussein, essaierait de récupérer un nombre impressionnant de PS2 pour des applications militaires. Le FBI s'est en effet rendu compte que plus de 4 000 PS2 avaient été exportées des États-Unis vers l'Iraq ces derniers mois et commence à se poser sérieusement des questions quant à l'utilisation qui va en être faite. Comme ça on se dit que c'est super-débile comme news, mais apparemment les sources sont sérieuses et estiment qu'en combinant les capacités de 12 ou 15 PS2, les Iraqiens pourraient contrôler un UAV (Unmanned Aerial Vehicule : un avion sans pilote) à distance. Plus d'infos (en anglais) sur le **www.worldnetdaily.com/news/article.asp?ARTICLE_ID=21118**.



Why Iraq's buying up Sony PlayStation 2s

Vous vous souvenez certainement encore avec émotion du film d'animation de Street Fighter (le dessin animé donc hein, pas le navet avec Van Damme) qui était, ma foi, d'une qualité fort honorable. Bref, tout ça pour dire qu'il y a un autre DA qui arrive : **« Street Fighter Alpha : the animated movie »**, prévu en VHS et DVD à la fin du mois et édité par Manga Distribution. Notez que la piste audio anglaise sera en 5.1. Bref, ce n'est pas une news PlayStation à proprement parler mais ça me faisait plaisir de l'évoquer ici, donc voilà. Plus d'infos sur le **www.streetfighteralpha.com**.



Extraits d'une interview de Kazunori Yamauchi, producteur de **Gran Turismo 3** : « Nous avons ajouté deux nouvelles courses : Monaco et R246. Nous avons également procédé à quelques ajustements en ce qui concerne les vieux circuits. En particulier, nous avons revu et corrigé les pentes, car nous avons mieux compris de quelle façon cela affecte la conduite. Dans GT3, nos modèles physiques sont plus précis et nous pouvons corriger certains problèmes présents dans GT2 « ... » Nous avons également modifié les « coefficients de friction » des courses, afin qu'il y ait de réelles différences selon que l'on roule sur du gravier, dans de la boue ou de la poussière « ... » Le contrôle en dérapage est désormais supporté, et vous pourrez le gérer en utilisant l'accélérateur dans les virages « ... » Dans l'ensemble, la conduite de GT3 est très intuitive (présence de l'ABS) mais battre le chrono ne sera pas de tout repos. C'est cet équilibre que je voulais trouver avec ce nouvel épisode ».

Dreamcast

Attention grosse rumeur : Nekkei news a annoncé que Sega serait actuellement en train de développer leur **prochaine console**. Une machine entièrement construite autour d'Internet afin de pouvoir télécharger les jeux directement sans avoir à passer par aucun intermédiaire. Si c'est le cas, le marché serait entièrement révolutionné par ce que cela représente en termes de réduction du coût. Cependant, cela fait tellement de temps que l'on en parle que c'est trop beau pour être vrai. En attendant, je prie très fort le dieu de la technologie pour qu'un jour on ait vraiment droit à un vrai système de ce genre.

C'est confirmé, **Phantasy Star Online** acceptera le broadband dès la sortie de ce dernier au Japon et aux États-Unis. Ainsi, de nouvelles quêtes pourront être téléchargées tranquillement à une vitesse qui permettra au jeune jap' de ne pas se ruiner en téléphone.



Dans une récente Interview, Nakayu, un des développeurs de la Sonic Team, a déclaré qu'ils avaient l'intention de faire toute **une série de Phantasy Star Online**. Il sem-



PAR CHRIS ET ANGEL (cdelpierre@hfp.fr, adavila@hfp.fr)

blerait que depuis la fin du développement, des idées intéressantes de jeu online ont afflué, qu'ils aimeraient bien inclure dans de futurs projets.

Sega Japon vient d'annoncer le futur lancement d'**Hundred Sword @Barai**. Ce sera le deuxième de la série @Barai qui permet de jouer pour moins de 60 francs au premier niveau d'un jeu. Par la suite, si le joueur est intéressé, il n'a qu'à acheter par Internet un mot de passe qui lui permettra de jouer au reste du jeu sans bouger de chez lui. Tout ça pour la modique somme de 200 francs. Ça fait une bonne alternative à la gamme Platinium de PlayStation quand même.



La sortie du futur jeu le plus original de l'année, **Segagaga (une simulation économique où l'on dirige Sega)**, le 22 février sera accompagnée d'une **série limitée de VMU** qui reprend légèrement le design de cette bonne vieille MegaDrive, notamment dans le logo 8 Bit, calqué sur le 16 Bit de la grande sœur.





La Dream Library permettant de télécharger des jeux MegaDrive et PC-Engine vient de fermer ses portes jusqu'à nouvel ordre. Une refonte complète du système s'avère être nécessaire pour l'adapter au futur broadband (Internet à haut débit). Bref, ce n'était pas très intéressant, mais c'était juste pour faire comprendre que tous les continents industrialisés préparent l'arrivée du Broadband sauf l'Europe, toujours bonne dernière en matière d'évolution technologique.

Je sais, j'ai beaucoup parlé du VMU à quadruple capacité et j'avoue que je me suis peut-être un peu emballé. Il semblerait que plusieurs jeux ne soient pas totalement compatibles comme Virtua Striker 2, Rune Tale, Napple Tale qui subissent des bugs étranges ou Spawn qui lui ne l'accepte pas du tout. Moralité, si vous êtes tenté d'en acheter un, je ne vous conseille qu'une chose : ne le faites pas !

Hahahahahaha, je suis mort de rire. Sega a officiellement donné un nom à la suite de **Shenmue**. Ça va s'appeler...tatata...Shenmue 2. Vive le brainstorming ! Non Julo, pas taper, pas taper !

Je me permets juste d'écrire une brève news sur l'importance des **jeux de drague** au Japon. Si on devait faire l'état de toutes les sorties de ce type de jeu, il nous faudrait au moins le double de pages. À croire que les Japonais se sentent bien seuls. Rien que sur Dreamcast, ce mois-ci j'en ai compté dix. Je vais parler d'un parmi tant d'autre pour marquer le coup. Ça s'appelle Angel's Present, ça sort le 22 février et ça a l'air passionnant... Comme d'habitude.



Un GD-Rom de preview de OutTrigger et Shenmue 2 sera offert avec **Fighting Viper 2**. De quoi montrer qu'il reste encore des jeux Dreamcast à venir en 2001.

Bandai a annoncé **Gundam Net Battle**, une version online du fameux jeu de baston cybernétique qui supportera jusqu'à quatre joueurs simultanément sur Internet. Les combats se dérouleront de la manière suivante : On se balade sur la carte, tranquille... hop, on boit un petit verre de Coca, on se balade encore, hop, un bout de sandwich, et vlan, on rencontre un robot. À ce moment, le combat commence dans un environnement entièrement en 3D et on essaye d'en mettre plein la tronche à un adversaire humain que l'on ne rencontrera sans doute jamais dans la réalité (ou alors ça se transforme en film avec Tom Hanks et Meg Ryan, et là ça serait vraiment flippant).



Afin de mettre fin aux problèmes de piratage subis dernièrement, Sega vient de sortir une nouvelle version de sa Dreamcast appelée « **Sakura Taisen Dreamcast for Internet** », une édition limitée de la console à l'effigie des personnages de Sakura Taisen. Cette version a la particularité de ne reconnaître que les GD-Rom et les CD audio. Les CD-Rom ne tournant pas sur cette machine, le piratage est ainsi rendu impossible. Il est probable que ce modèle (sans les tronches de Sakura dessinées dessus) se retrouve dans tous les rayons du monde très prochainement.

Wonder Effect s'apprête à lancer **un jeu de baston qui se contrôle vocalement**. En gros, on dirige un monstre super-balèze qu'il faut entraîner pour qu'il devienne encore plus fort (comme un Pokémon en quelque sorte). Pour les combats, il faut se servir du micro de Seaman et gueuler comme un malade okichotumouzu (traduction : utilise ton crochet), akijumoniko (attaque Okuto du doigt de la mort) ou encore Ikonukikiolimu (vas-y fais la poule !). Bon ok, j'avoue, j'y connais rien en japonais mais je sais que le jeu s'appelle Battle Beasters.



N64 GameCube

Trouver quelque chose à dire sur la N64 devient de plus en plus difficile (pour les mails d'insultes, envoyez-les à jhubert@hfp.fr). Mais, il faut tout de même dire que Konami va bientôt sortir **Jikkyou Powerful Pro Baseball Edition** sur cette machine. Ouaip, c'est du base-ball. C'est même la dernière version de l'ultra-populaire série qui utilise des joueurs en super-deformed (c'est-à-dire qu'ils ont une tête disproportionnée par rapport au reste du corps, un peu comme Elwood).

Ça y est, ça bouge du côté de la GameCube ! Un total de **500 kits de développement** ont été distribués, qui contrairement à la PS2 à son époque sont opérationnels à 100 %. D'ici quelques mois, on

peut s'attendre à une tonne de previews de jeux tournant sur GameCube. Oui, vite vite !

Les gens d'Electronic Arts sont visiblement contents de leur kit de développement. Tellement heureux qu'ils se sont empressés d'annoncer une adaptation de **SSX ainsi qu'un nouveau John Madden et Fifa 2001**, le tout sur GameCube.

Vous vous souvenez de la vidéo de Joana Dark lors de la présentation de la GameCube ? À l'époque, on se disait qu'un **Perfect Dark 2** sur cette bécane serait bien vu. En fait c'est encore mieux que ça ! Non seulement le développement est confirmé, mais Rare, qui fait parti des développeurs privilégiés à avoir reçu les kits de développement avant tout le monde, vient d'annoncer que le jeu sera disponible pour le lancement de la machine aux États-Unis en octobre 2001.

Portables Divers



Nintendo vient de confirmer la date de lancement de la Game Boy Advance au Japon. La nouvelle portable sortira le 21 mars pour environ 600 francs. La console sera accompagnée de quatre titres : Super Mario Kart Advance, F-Zero, Napoleon et Kuru Kuru Kururin. Chaque jeu coûtera un peu moins de 300 francs. 600 francs pour une console de cette qualité, je serais tenté de dire que c'est presque donné.

Pour mettre fin aux bruits de couloirs persistants, Sega vient de démentir formellement une quelconque adaptation de **Sonic sur Game Boy Color.**

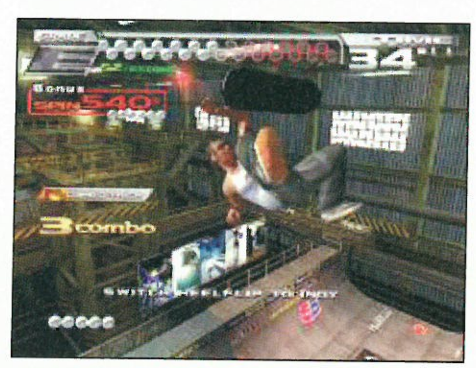
Après FF 2 et 3, ce serait au tour des épisodes 4, 5 et 6 d'être adaptés sur WonderSwan Color vers la fin de la fraîche année 2001. La console ressemble de plus en plus à la Game Boy de Square.

En tant que fan d'ISS je me dois de faire cette news. **ISS Pro Evolution** a reçu le prix du meilleur jeu de sport de l'année lors du ETAINA 200 Electronic Entertainment Expo en Allemagne (ne vous inquiétez pas, cela ne nous dit rien à nous non plus) alors que le prix de la meilleur B.O. a été attribué à Gran Turismo 2, Final Fantasy IX a eu droit au prix du meilleur scénario. La Dreamcast n'est pas en reste avec le meilleur jeu de baston (Dead or Alive 2) et les meilleurs effets sonores (Resident Evil : Code Veronica). En attendant, ISS rulez.



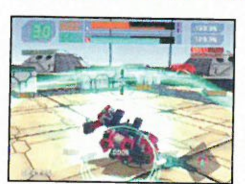
Sega R&D2 a révélé quelques infos concernant **F355 Challenge 2 : International Course Edition** en arcade. L'I.A. des autres concurrents sera bien plus évoluée, et le nombre de course s'élèvera à neuf dont cinq nouvelles pistes : Florano, Laguna-Seca, Sepang, Nurburgrind et Atlanta. Le jeu est terminé à 90 % et devrait sortir vers la fin janvier, à l'heure où vous lirez ces lignes.

Nintendo a l'intention de vendre **24 millions de Game Boy Advance** dans le monde entier dès la première année de lancement de la console. Étant donné la qualité des jeux que nous avons vu jusqu'à présent, cela ne semble pas excessivement ambitieux. Reste à voir s'il n'y aura pas de problème de pénurie. À non, je suis bête, c'est Nintendo, pas Sony...



Être hardcore de nos jours, c'est donné à tout le monde. Pas la peine de faire comme Kendy et de se tatouer tout le corps ou de faire neuf heures de musculation par jour comme Willow. Plus besoin de tout ça. Pour être à la pointe de la cool attitude, il suffit de se la donner grave en skate par l'intermédiaire d'un bête jeu vidéo de skateboard comme **Air Trix**, la prochaine production de Sega en arcade. Cinq skateurs sont disponibles et trois immenses skate-parks sont là pour exhiber ses pantalons baggies jusqu'aux genoux et sa nouvelle casquette « I killed Tony Hawk ! ». Si avec ça les nénettes ne craquent pas, il va falloir commencer à penser à la chirurgie plastique.

Je vais vous raconter une petite histoire sur la vie personnelle du père Julo. Il y a presque un an, lorsque Virtual On DC est sorti, le psychopathe hypocondriaque décide d'optimiser le jeu en s'achetant le paddle qui va avec, par Internet sur un site que personne ne connaît mais qu'il caractérise de « site trop puissant avec lequel il n'y a aucun problème, mec ! ». Bref, il ne l'a reçu qu'il y a trois mois et comme il n'était pas chez lui, le pad est reparti directos au Japon sans passer par la case Julo. Pas de bol. Mais ce malade imaginaire pourra quand même se consoler en jouant à la borne d'arcade **Virtual On Force** qui permet de jouer à quatre. Lors de bataille à deux contre deux, un chef d'équipe est désigné et si sa barre de vie est vide, alors la partie est perdue. Bien sûr, le sous-fifre du team pourra lui donner un peu de son énergie pour que la bataille dure un peu plus longtemps. Voilà de quoi réanimer le genre pour un bon moment.





PAR CHRIS ET ANGEL (cdelpierre@hfp.fr, adavila@hfp.fr)



Une version « light », destinée aux enfants, de **Dance Dance Revolution** arcade est en cour de développement chez Konami. La borne sera adaptée aux dimensions de Willow (1m20, 1m30 environ) et comportera des chansons pour gentils bambins, telles que : Dorothée, des berceuses ou du hard-rock qui dépote les cages à miel.

La Game Boy Advance se devait d'avoir son jeu de balle au prisonnier. C'est chose faite grâce à **Baku Dodgeball Fighters** programmé par Atlus qui reprendra le gameplay qui a fait le succès des jeux Tecmo sur NES et PC-Engine, à savoir pas spécialement beau mais marrant à jouer.



Trop puissant ! Konami s'apprête à lancer un nouveau système qui permet de **télécharger des chansons sur son téléphone portable** et les jouer comme dans Dance Dance Revolution. Dancing Karaoke Dkara possède une réserve de 16 000 chansons (!) et 60 seront ajoutées par mois. Pas la peine de préciser que c'est réservé au Japon...

Alors que tout le monde pensait que la **Neo Geo Pocket** était morte, SNK vient d'annoncer le développement d'un nouveau jeu par Seta. Et quel jeu ! Super Real Mahjong consiste en une sorte de strip-mahjong. L'annonce s'est terminée par cette magnifique phrase : « on vous promet d'apporter encore beaucoup de jeux de qualité qui vous satisferont ». Ouais, bravo mon Paulo, t'es sur la bonne voie !

Capcom va sortir **Street Fighter Zero 3 for Matching Service**, une nouvelle version qui contient un mode Dramatic élaboré dans lequel on pourra choisir n'importe quel personnage lors des combats en 2 contre 1. De plus, le joueur a la possibilité d'envoyer des messages instantanés pendant les parties en réseau.

Rien de tel qu'un bon petit jeu bourrin pour se détendre dans une salle d'arcade. Sega continue sur sa lancée en sortant WWF Royal Rumble. Dans ce jeu de catch à philosophie bouddhiste, 19 monstres seront disponibles comme The Undertaker, Kane, Steve Austin (le catcheur, pas Lee Major) ou The Rock. Le tout supportera 4 joueurs simultanément et permettrait de recréer ce show annuel qui consiste à mettre 8 acteurs musclés qui font semblant de se taper dessus.

Voilà la dernière mise à jour des titres disponibles lors du lancement de la Game Boy Advance. Enfin, c'est temporaire, vu que la liste s'allonge de jour en jour, cela devient difficile pour un petit cerveau comme le mien de tout répertorier. À noter la présence de neuf jeux signés Konami.

21 mars 2001

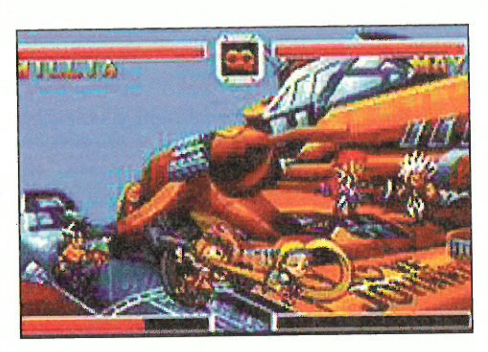
Pocket GTA	(MTO)
I'm an Air Traffic Controller	(Tam)
Tuiti & Jewel of Magic	(Kemco)
Top Gear All Japan GT Championship	(Kemco)
Konami Wai Wai Racing	(Konami)
Golf Master	(Konami)
Silent Hill Novel	(Konami)
Cute in Mail	(Konami)
Monster Gate Apricot	(Konami)
Castlevania : Circle in the Moon	(Konami)
Mr. Pawapuro Pocket 3	(Konami)
J. League Pocket	(Konami)
Mario Kart Advance	(Nintendo)
F-Zero Advance	(Nintendo)
Napoleon	(Nintendo)
Kuru Kuru Kururin	(Nintendo)
Yugioh Dungeondice Monsters	(Konami)

Et courant mars, suivront :

Put-On Mahjong	(Konami)
Sutakomi	(Konami)
Rockman EXE	(Capcom)
Adventure of Pinobi	(Hudson)
Momotarou Festival	(Hudson)
Doreamon	(Epoch)

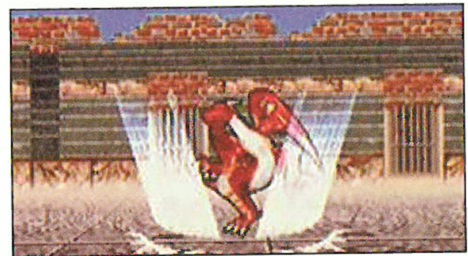
Game Boy Advance, encore et toujours... Nintendo prépare quelques titres qui devraient en faire baver plus d'un. **Mario Advance** que l'on ne présente plus, Wario Land 4 qui est devenu entre-temps un RPG, Masterpiece War, Tactic Ogre Gaiden et Fire Emblem : The Dark Shruine Maiden.

Le 25 janvier sortira **Guilty Gear Petite**, une version WonderSwan basée sur Guilty Gear X. Dans cette version portable, plus de 6 personnages en super-deformed sortis de la borne d'arcade s'affronteront dans des modes Story, Time Attack, Training et Versus. Le jeu sera vendu avec le WonderCoin, une sorte de pad qui se fixe sur la croix de direction et qui permet de le transformer en mini-stick.



« Hé Greg, c'est quoi Yugioh ? ». « Yugioh c'est à la base un manga qui raconte l'histoire d'un garçon qui se bat avec des jeux de société. C'est genre des cartes Magic mais qui sont vivantes. Ça reprend un peu le même système que les Pokémon. Et laisse tomber, au Japon c'est gravissime ! Konami fait des adaptations et à chaque fois c'est le carton ! Ils font en moyenne trois millions de ventes ». « Ha oui quand même ! ». « Je ne te le fais pas dire ! Konami fait toute sa thune grâce à ça ! Mais au fait, pourquoi tu me demandes ça ? ». « Non rien, c'est juste parce qu'ils en sortent un nouveau, Yugioh Dungeondice Monsters sur Game Boy Advance qui sera dispo' le jour du lancement de la console ». « Ha ? ». « Ha ! ». Et après cette chaleureuse discussion, nous avons tous les deux repris notre boulot dans la joie et la bonne humeur.





Nintendo a confirmé la date de lancement des deux épisodes de Zelda sur Game Boy Color, Legend of Zelda : Mystical Acorn, Chapter of Gaia et Chapter of Earth pour le 27 février. Les deux jeux sont liés entre eux et permettront d'importer des données sauvegardées de l'un à l'autre afin de débloquer des chemins cachés et autres secrets dont regorgent les deux versions.

SOURCES (LISTE NON EXHAUSTIVE) : Gaming News, FGNonline, Next-Generation, Sega Holic, Madman's cafe, Gamespot, Game Online, Fastest Game News online, CEX, GodMars Sky...

Toutes les sorties japonaises et américaines

Un chose est sûre les amis , mars sera une période charnière pour la PS2 ! Le moment de vérité en quelque sorte ! On prie tous les dieux de l'univers pour que Onimusha et Cie ne nous fassent pas le coup du soufflet qui se dégonfle. Je dis ça, parce que ce mois de février est tout simplement misérable. Une fois encore, la 128 bits de Sony est abonnée aux daubes ! Sincèrement, à part Kengo, qui ne s'adresse qu'à un public d'initiés, les Japonais n'ont rien à nous offrir sur cette bécane : un jeu de pêche soporifique, une simu' de foot ripou, des jeux musicaux vraiment ratés... on va de déception en déception. Dire qu'il aura suffit d'une annonce de « specs » pour ruiner la carrière de la Dreamcast ! Mais gare au retour de bâton ! Comme on est d'un naturel optimiste à « Joie-pad », on donne encore six mois au « moteur à émotion » ; si passé ce délai, aucun titre ne nous fait tripper comme des fous, on arrêtera de croire définitivement en cette machine ! Ah, j'allais oublier l'essentiel : la Dreamcast est à la fête !



Evil Dead (DC) page 90

Lunar 2 (PSone) page 88

Zappings page 92

Rogue Spear (DC) page 84

Star Lancer (DC) page 80

Final Fantasy

1986, Squaresoft devient un grand éditeur et connaît le succès grâce à un jeu qui lorgne du côté de Dragon Quest d'Enix. 2001, Squaresoft est un acteur majeur du jeu au Japon et joue la nostalgie sur une nouvelle console.



Ici, pas (encore) de points de magie, mais des systèmes de sorts à la Donjon et Dragons : selon son niveau, un personnage pourra lancer un certain nombre de fois un sort, d'un certain niveau de puissance.



Les hydres qui se rencontrent sur les rivières après avoir obtenu le canoë, sont de bons puits à points d'expérience.



Les sorts ont été revus à la hausse, graphiquement parlant.





La WonderSwan, malgré ses scores de ventes raisonnables et son prix plus qu'attractif, n'avait pas réellement su convaincre les acheteurs, trop pressés de se procurer une Game Boy en couleur sur laquelle on trouvait les deux produits phare qui encore de nos jours dominent les tops japonais : Pokémon et Yûgioh. Le premier, on le connaît bien, le second un peu moins, mais sachez qu'à eux deux, ils ont vendu plus de 10 millions de cartouches sur l'archipel. Pour lutter, Bandai, constructeur de la WonderSwan, devait trouver deux choses primordiales, la première étant la couleur. Maintenant que c'est chose faite, il fallait la seconde : le titre qui tue. Tournons-nous donc du côté de Square, qui, alléché par le pactole Game Boy Color, a sauté sur l'occasion de taper dans la portable lui aussi. L'alliance est donc consommée, et la WonderSwan Color devient la console de Square. Premier jeu à connaître les joies de l'adaptation sur la version couleur, Final Fantasy. Oui, le vieux et moche RPG de 1986, remis au goût du jour pour l'occasion. Plus beau, plus jouable, plus accessible, bref, du tout bon !



UN SCÉNARIO CURIEUSEMENT ABSENT...

En 1986, on ne s'embarrasse pas de sentiments ou de drames humains. Le déroulement du jeu est donc d'une rapidité hallucinante du point de vue de l'enchaînement des actions. On commence par être devant une ville, sans savoir ni comment ni pourquoi, et soudainement le roi ouvre grand sa porte et nous invite à aller sauver sa fille.

Final Fantasy

diteur	Squaresoft
Dispo. Europe	Non communiquée
Genre	RPG
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Difficile
Continues	Illimités
Spécial	Nouvelles options
Existe sur	NES
Compréhension de la langue	Recommandée

Vu que nos héros ne sont pas des mauvais gars, ils acceptent, battent le général du mal, sauvent la cruche et la ramènent à son royal paternel. Ce dernier, qui reconnaît bien là les quatre guerriers de la légende, leur demande de régler définitivement son compte au chaos, et par la même occasion de rendre les cristaux de la vie opérationnels. Nos quatre héros, pas bégueules, répondent en cœur : « Et comment donc, Houston ! ». Et voilà pour la trame du scénario. Les quatre personnages, qui n'ont pas de passé, ni même d'histoire ou de personnalité, vont devoir se balader dans le monde et tuer des monstres, trouver des objets pour ouvrir d'autres endroits pleins de monstres, et ce jusqu'à la fin.

INCOMPRÉHENSIBLE ADDICTION

Voilà certainement un bon résumé de ce qu'est aujourd'hui Final Fantasy premier du nom : un jeu d'un autre âge. Scénario simpliste, rattrapé pourtant par un intérêt toujours présent. La montée en puissance excitante des personnages permet malgré l'extrême simplicité du système de profiter au maximum d'un jeu naïf, mais je le répète, accrocheur. Impossible de savoir vraiment pourquoi on veut finir ce jeu qui, aujourd'hui, manque cruellement de fil conducteur et de profondeur en ce qui concerne le scénario. On file dans un donjon, ce qui nous débloque un bateau pour aller sur l'île qui se trouve en face, avec une clé pour la maison voisine, et tout s'enchaîne ainsi sans passion jusqu'à la fin. Et pourtant, on craque sans vraiment comprendre. Sans doute le charme désuet... On prend plaisir à découvrir des bases qui 15 ans plus tard n'ont pas été trahies. Graphiquement c'est le bonheur, et la WonderSwan Color montre qu'elle a un potentiel graphique digne d'une Super Nintendo avec des graphismes ronds, colorés et super-fouillés à la manière de Final Fantasy VI. Agissant comme une drogue hypnotique, Final Fantasy prouve bien que malgré leur austérité, les vieilles recettes fonctionnent toujours, et que l'on se laisse mener sans se lasser.

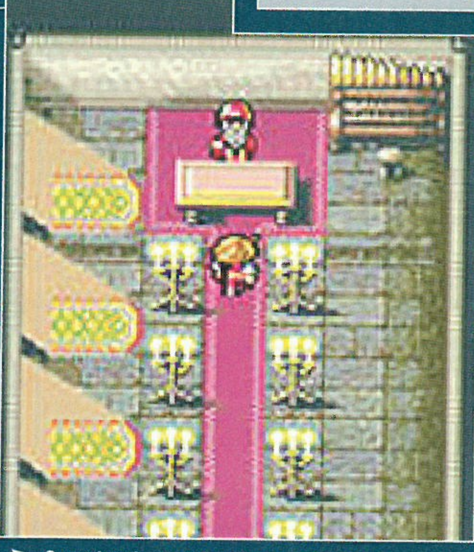
Greg

Squaresoft de retour sur portable

Note 8/10



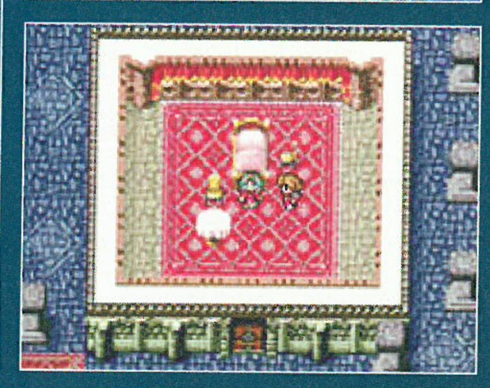




Super-lourd : quand un personnage meurt, il faut d'abord aller le ressusciter à l'église.









Pour sauvegarder, il faut aller dans la bonne auberge, comme au bon vieux temps de Phantasy Star 3, par exemple.





Les magiciens blancs ont accès à des sorts qui aujourd'hui n'existent plus dans l'univers de FF, comme ces réducteurs de dommage au feu, ou des bannisseurs de morts-vivants.

Dreamcast

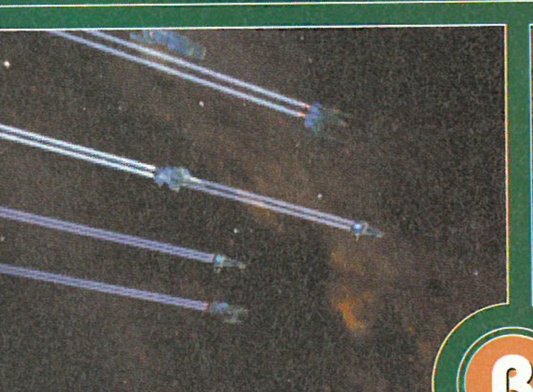
Starlancer

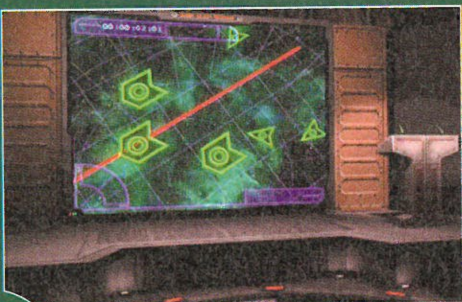


vec Starlancer, la Dreamcast se dote d'un nouveau jeu ncontournable. Y a pas à dire, la machine de Sega ne mérite pas e triste sort auquel elle est inéluctablement vouée. Mort au marketing !



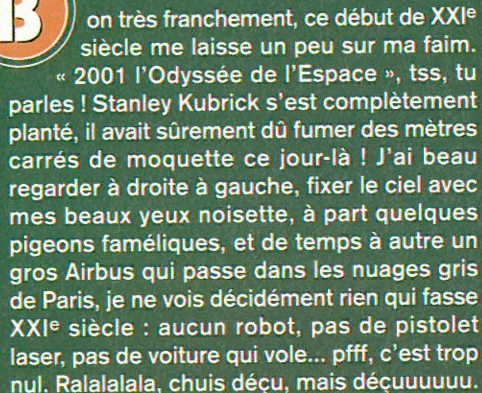
Les missions où vous aurez affaire à des torpilleurs sont particulièrement difficiles.







Bon très franchement, ce début de XXIe siècle me laisse un peu sur ma faim. « 2001 l'Odyssée de l'Espace », tss, tu parles ! Stanley Kubrick s'est complètement planté, il avait sûrement dû fumer des mètres carrés de moquette ce jour-là ! J'ai beau regarder à droite à gauche, fixer le ciel avec mes beaux yeux noisette, à part quelques pigeons faméliques, et de temps à autre un gros Airbus qui passe dans les nuages gris de Paris, je ne vois décidément rien qui fasse XXIe siècle : aucun robot, pas de pistolet laser, pas de voiture qui vole... pfff, c'est trop nul. Ralalalala, chuis déçu, mais déçuuuuuu.



ET COMMENT DONC HOUSTON !

Remarquez, quand on examine la vision du futur qu'ont nos amis les développeurs, il vaut peut-être mieux que les humains se contentent de fabriquer des PSone, des mini-PC à 5 000 balles ou des PlayStation 2. Pour Warthog, les développeurs de Starlancer, le XXIIe siècle n'a rien de réjouissant. La France, l'Italie, l'Allemagne, l'Espagne, la Grande-Bretagne, le Japon et les Zétazunis se sont regroupés au sein d'une coalition politico-militaire, appelée l'Alliance de l'Ouest afin de coloniser les planètes de notre bon vieux système solaire. Le bloc Est complètement mis à l'écart, avide de richesse, décide de former lui aussi une coalition. Évidemment, ça tourne rapidement au vinaigre, les bolchéviques de l'espace, plutôt que de choisir la voie de la diplomatie pour régler le délicat problème du partage des ressources, décident d'employer la manière forte en pulvérisant les forces françaises et italiennes stationnées en orbite autour de Mars ! Salauds de coco ! Tout va pour le mieux dans le meilleur des mondes, la guerre peut commencer...



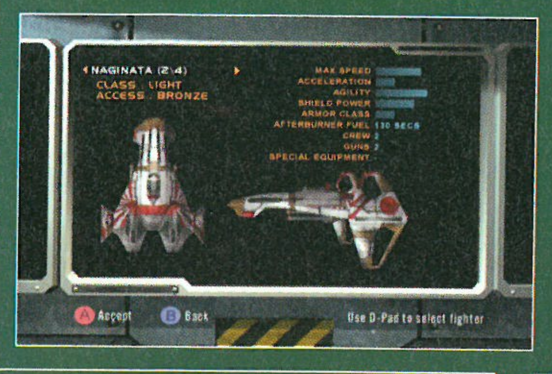
WING CO-LIKE

Avant de rentrer dans le vif du sujet, il faut savoir que ce soft développé par Chris et Erin Roberts, les papas de Wing Commander est sorti sur PC au début de l'été dernier. À l'époque, Starlancer avait été plutôt bien accueilli par la critique. Par conséquent, on ne peut que se réjouir de cette adaptation Dreamcast. Non seulement elle a été parfaitement maîtrisée, mais en plus c'est le seul jeu du genre sur cette bécane. Ceux qui connaissent la série mythique des brozers



Starlancer

diteur	Crave Entertainment
ispo. Europe	Printemps 2001
enre	Combat spatial
bre de joueurs	1 à 8 via le Net
auvegardes	Oui
iveaux de difficulté	3
ifficulté	Difficile
ontinues	Sauvegarde
pécial	Compatible avec le clavier
xiste sur	PC
ompréhension de la langue	Recommandée




Les ennemis ne se laissent pas faire. Leurs manœuvres évasives peuvent surprendre.

Roberts (nous les « consoleux », on a quand même eu droit à une version Super Nintendo et PlayStation de Wing Commander) se sentiront comme des poissons dans l'eau dès les premières secondes de jeu. On retrouve en effet toutes les caractéristiques de Wing Co, à savoir le vaisseau amiral qui vous accueille (vous incarnez un pilote membre du 45 Volunters), un simulateur pour bien piger les commandes du jeu, les flashes infos diffusés par la télé locale qui vous informent sur l'évolution des événements, le Hall of fame, les cinématiques, les briefings, les cut-scenes qui interviennent lors des passages de way-point importants, des fonctionnalités du cockpit très similaires... hé oui, on ne change pas une formule qui gagne, c'est vrai que tout ça manque un peu d'originalité, ça fait très production américaine, mais franchement on s'en tape vu l'efficacité de la mise en scène. Avant même de partir au casse-pipe, le joueur se sent immergé dans une pure ambiance space-opéra, aussi dramatique que celle de « Starship Troopers ».



La navigation dans les menus de ciblage et d'ordre demande un peu d'habitude.

UN GAMEPLAY PRESQUE IRRÉPROCHABLE

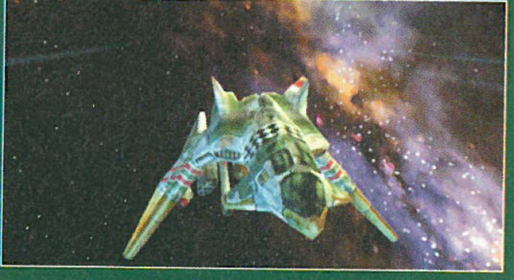
L'autre grande force de Starlancer, c'est incontestablement sa jouabilité. Franchement, compte tenu de la relative complexité des commandes de ce titre, un ratage était parfaitement envisageable. Les développeurs ont heureusement « mappé » intelligemment le pad de la Dreamcast. Pour accéder à certaines fonctions spéciales, comme la désignation des cibles ennemies ou les ordres aux ailiers, vous devrez néanmoins passer par de petites combinaisons de touches, on vous rassure tout de suite elles n'ont rien à voir avec celles de Rainbow Six, véritablement abracadabrantes (cf Test dans ce numéro). Globalement, ça reste intuitif. Un bémol toutefois concernant l'interface des communications : les manip' deviennent un peu compliquées et font perdre de précieuses secondes lorsqu'on doit envoyer

La grande classe !

Nous l'évoquions dans le test, les commandes de Starlancer demandent un peu d'habitude. Une fois qu'on les maîtrise c'est le pied intégral : choisir un angle de caméra, changer la configuration de tir des canons, lancer des leurres anti-missiles, activer des boucliers, sélectionner les cibles les plus proches ou des cibles précises, envoyer indépendamment chacun de vos ailiers sur un ennemi différent, demander de l'aide, s'éjecter, enclencher le post-combustion pour semer ses adversaires, utiliser des armes spéciales (thermo-camouflage, brouillage)... les développeurs ont vraiment pensé à tout. L'un des points les plus intéressants de l'interface de combat demeure cependant le système d'acquisition. Si vous combattez un vaisseau de grande taille ou une structure, vous aurez la possibilité via un sous-menu de locker l'une des parties du vaisseau : les canons, les moteurs, les systèmes de communication, les générateurs de bouclier, etc. Autant d'objectifs à assigner à vos ailiers.





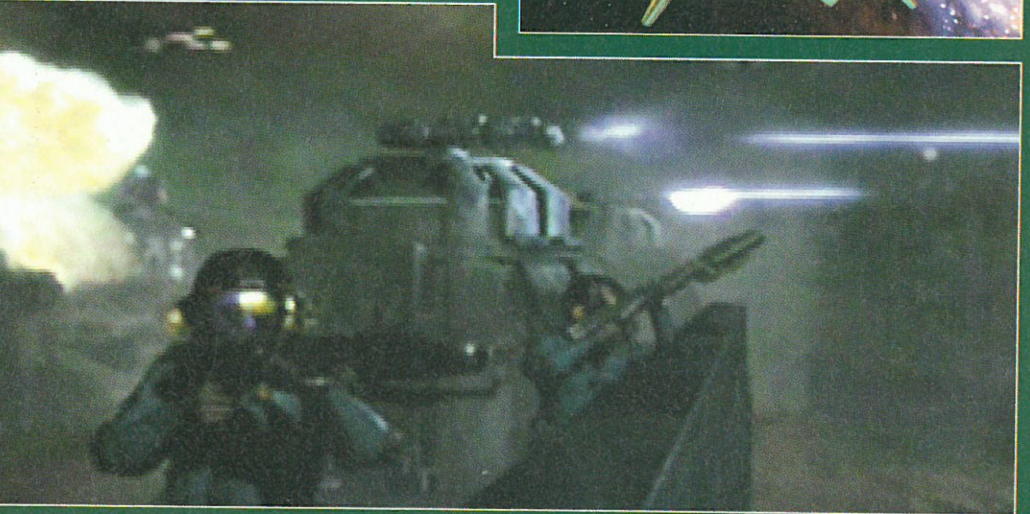


Un titre unique sur Dreamcast





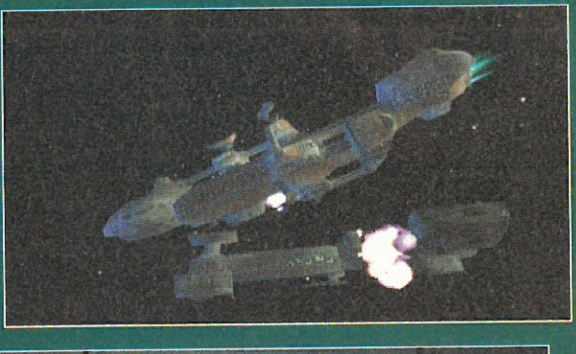
Les explosions des vaisseaux projettent des débris. Spectaculaire !







Certains vaisseaux sont gigantesques.





Vous pourrez prendre les commandes de 11 chasseurs. Choisissez bien votre armement !

dans le feu de l'action plusieurs ailiers sur des cibles différentes (il faut ouvrir deux menus et faire défiler les cibles et les ailiers). Dans ce cas précis, une option clavier avec des raccourcis bien pensés eut été la bienvenue, mais bon, avec de l'entraînement ça passe. Tenez, j'ai un deuxième bémol à formuler ! Là, c'est carrément le pad qui est en cause. L'absence des touches L2 et R2 pose ici un réel problème, puisque vous serez obligé de passer par une combinaison de touches peu confortable pour utiliser le palonnier (qui sert à faire pivoter le chasseur autour de son axe). Mmm, à quand un Joystick façon Sidewinder pour Dreamcast ? Mais bon, j'avoue que sur ce coup-là je chipote à mort, le palonnier ne sert pas des masses durant les dog-fights.





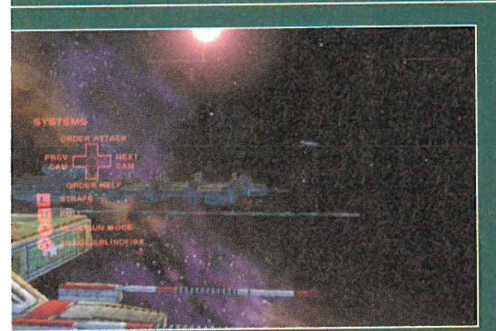
ÇA DÉMÉNAGE !

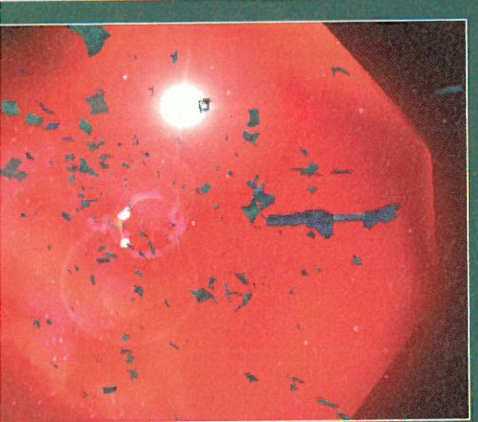
Petite déception, les 24 missions de Starlancer sont dans l'ensemble assez linéaires. Disons qu'il n'y a pas autant de surprises que dans le dernier volet de Colony Wars sur PSone, même si de temps à autre on a droit à de petits rebondissements sympathiques, et à des objectifs secondaires non prévus ; vous n'êtes pas non plus obligé de remplir tous les objectifs pour réussir une mission, vous vous ferez juste engueuler comme du poisson kipu par vos supérieurs hiérarchiques à votre retour au vaisseau mère. Les embranchements scénaristiques, quant à eux, se comptent sur les doigts d'une

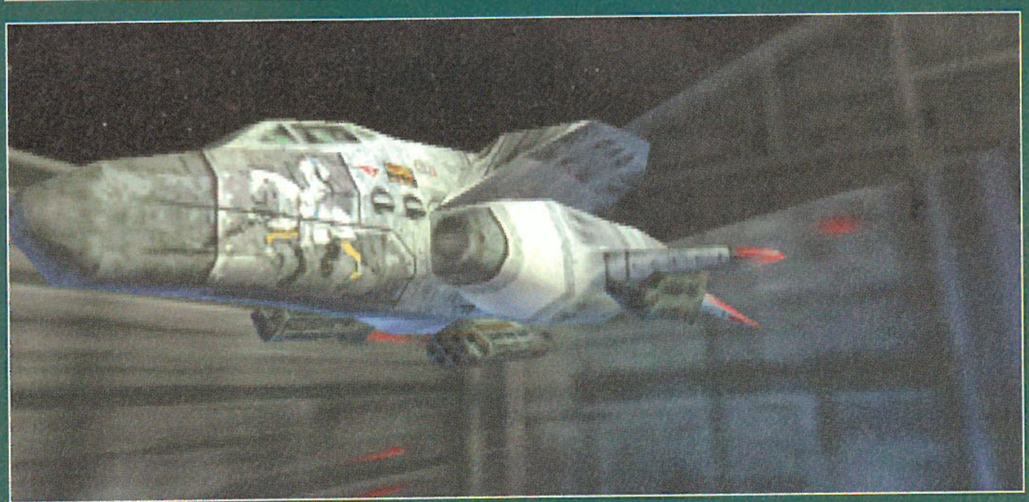


Des fonds de toute beauté.









main, et encore ! On aurait également aimé un peu plus d'originalité dans les objectifs. Il est souvent question d'intercepter et d'escorter. Mais attention, ne me faites pas dire ce que je n'ai pas écrit, les missions sont loin d'être ennuyeuses, bien au contraire les affrontements proposent pour la plupart une action super-intense qui vous fera transpirer des doigts. On doit souvent affronter simultanément des dizaines d'intercepteurs accompagnés de croiseurs interstellaires puissamment armés, ou de torpilleurs. Les lasers ennemis et amis illuminent l'écran, le cockpit vibre dans tous les sens, ça n'arrête pas de jacter : « Watch your six ! See you in hell ! Yeaaargh ! » Les voix ricaines sont vraiment excellentes. Espérons que le doublage français ne soit pas confié à des intermittents du spectacle, comme c'est souvent le cas, mais à de vrais comédiens. Les musiques symphoniques, quant à elles, changent en fonction des situations et soutiennent parfaitement les « escarmouches ». En clair, difficile de ne pas tripper comme un malade...

LA CERISE SUR LE GÂTEAU...

...d'autant que la réalisation fait vraiment honneur à la machine de Sega. À quand des jeux de cette trempe sur Playstation 2 ? Le frame rate tout d'abord, faiblit assez rarement même quand ça pète de partout et qu'il y a plusieurs croiseurs affichés à l'écran. C'est fluide, rapide et nerveux, les commandes de votre chasseur répondent avec beaucoup de vélocité. Un vrai régal. La partie graphique n'est pas en reste. Le jeu offre à nos rétines des fonds spatiaux de toute beauté avec des nébuleuses bien fournies, et des planètes immenses aux dégradés somptueux. La modélisation des différents appareils, elle, n'attire aucune critique particulière. Le design ne manque pas de personnalité, et certains vaisseaux amiraux atteignent des tailles réellement impressionnantes. Côté effets spéciaux, là encore, on a droit à peu près à tout : explosions « photo-réalistes », projections de débris, traces de missiles, volutes de fumée... ça tue bien la gueule ! Un peu moins que la version PC, certes, mais de toute manière vous vous en foutez, vous ne la verrez sans doute jamais tourner ! Bon ben voilà, vous savez ce qu'il vous reste à faire si vous maîtrisez la langue de Shakespeare, on va donc s'arrêter là, non seulement il est tard et j'ai les yeux qui piquent, mais en plus une secrétaire de rédaction m'a refilé sa crève en me léchant la joue ce matin. Quelle vie !

Willow

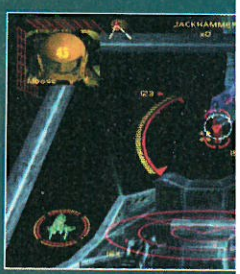




Le portail spatio-temporel : un grand classique des Space Opera.

Note

8/10









Vos ailiers vous assistent efficacement !



Rien à dire, le design des chasseurs tue !



On regrettera l'absence d'un cockpit virtuel.

Starlancer Online

En plus d'une campagne solo comprenant 24 missions, Starlancer propose un mode multijoueur online (sur Gamespy) pouvant accueillir huit pilotes. Contrairement à la version PC, vous n'aurez pas la possibilité de jouer les missions en coopération, c'est uniquement de Deathmatch dont il est question ici. Les options sont plutôt fournies : vous disposez de six maps (Astéroïd Arena, Tag Bomb, Nuclear threat, Dark Reign Hunt The Shadows), l'hôte peut décider d'équiper vos chasseurs de tourelles automatiques ou de supprimer l'acquisition-missile pour privilégier le dog-fight pur et dur, un mode Teamplay permet de s'affronter en équipe, sinon, il est possible de «chater» en cours de combat via le clavier. Évidemment pour profiter du jeu online, il faudra attendre gentiment la version européenne !





Rogue Spear

Après avoir trouvé que Rainbow Six avait pris un sacré coup de vieux, j'étais plus serein à l'idée que Rogue Spear débarque sur DC pour apporter son petit lot de fraîcheur. À chacun son petit bonheur.





Le Walther 2000 fait partie des nouvelles armes à disposition. Un fusil de snipe très léger mais bruyant !

Bon, je vais vous passer tout le couplet sur Tom Clancy, auteur des romans de la série des R6 dont le jeu s'inspire. Ça y est, Rogue Spear est enfin arrivé après de longs moments d'attente. Pour tout vous dire, on n'y croyait même plus. Nous avions mis de côté tout spécialement pour ce jour saint, le clavier et la souris de la DC. Après avoir passé toutes nos soirées à y jouer en réseau sur PC, pouvoir goûter à cette mouture console semble être l'aboutissement d'un fantasme de « consoleux ». On va enfin pouvoir comparer les différences entre notre 128 bits chérie, et nos PC à 15 000 F. Excité comme une puce, j'insère la galette dans le réceptacle de la machine en priant le Seigneur que cette conversion soit fidèle à la version Windows.

DES OPTIONS DE JEU RESTREINTES

Par habitude du PC, je me dirige par réflexe dans le menu des options pour configurer le clavier. Et ô stupeur : il est regrettable de s'apercevoir que l'interface ne prévoit aucun paramètre pour affecter à son goût les fonctions du jeu sur les touches du clavier. On est obligé d'utiliser la configuration de base, qui n'est à mon sens pas très ergonomique. Au lieu de passer par le classique curseur, les déplacements s'effectuent par les boutons Q, Z, D et S ! De plus, la vue de snipe sollicite votre petit doigt pour atteindre la touche Shift, ce qui au départ vous procure de petites crampes. Autres points négatifs : l'impossibilité de régler la vitesse de déplacement de la souris et d'autoriser l'inversion des directions pour les « goofy » des Doom-Like, sans passer par l'une des configurations préétablies. Une



Faire irruption dans une pièce est un bon moyen pour surprendre les « Tangos ».

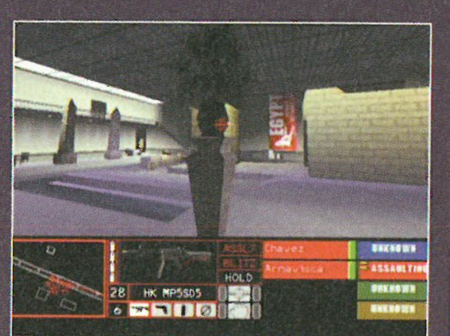
Rogue Spear

diteur	Redstorm
ispo. Europe	Target Acquired !
enre	Action-Stratégie
bre de joueurs	1 à 4
auvegardes	Oui (100 blocs !)
iveaux de difficulté	3
ifficulté	Variable
ontinues	Infinis
pécial	Compatible clavier et souris
xiste sur	PC
ompréhension de la langue	Appréciable

Target Acquired ! Fire in the Hole !

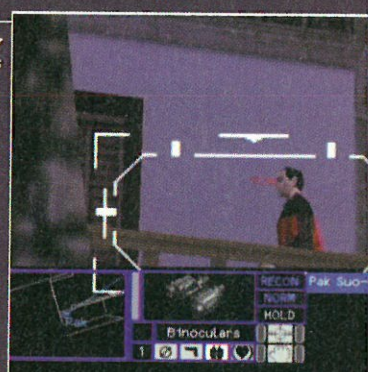


Mimer le canard penché sur le côté reste le moyen le plus subtil pour viser sans se faire repérer.





Contrairement à R6, vos gars ne se retrouvent pas coincés sur les échelles comme des cafards.



Les jumelles sont indispensables pour les missions de reconnaissance.

option de base contrairement à ce que proposent les plus basiques jeux sur PC... Sur ce terrain de bataille, l'univers console reste encore très en retard en matière de paramétrage. Enfin, cela ne va pas non plus nous gâcher notre joie d'incarner des SWAT ! Mmmhhh... espérons-le du moins.

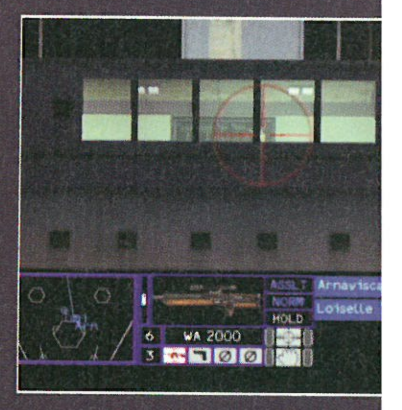
QUOI DE NEUF ?

Rogue Spear qui se veut être la suite améliorée de R6, offre des perspectives de jeu plus élaborées et pointues. Les systèmes d'ordres (couvrir, défendre, forcer une porte, envoyer des grenades) et d'engagements (reconnaissance, escorte, assaut), s'avèrent désormais plus fiables. Ils deviennent plus que jamais un facteur déterminant dans les réactions de vos acolytes gérés par l'ordinateur. À ce propos, l'Intelligence Artificielle de vos hommes est plus que remarquable comparée à celle de R6. Dans certaines situations, ils peuvent même prendre des initiatives pour sauver des otages de conjonctures critiques. De plus, l'adjonction de nouveaux mouvements facilite vos diverses infiltrations. Autrement, vous pouvez maintenant vous pencher sur les côtés pour jeter des coups d'œil rapides, ou vous déplacer en canard pour passer inaperçu. Mais la plus grande innovation demeure bien entendu le snipe à très longue distance grâce à l'avènement de nouvelles armes, telles que : le PSG-1 ou le Steyr Aug, qui percent les plus gros blindages.

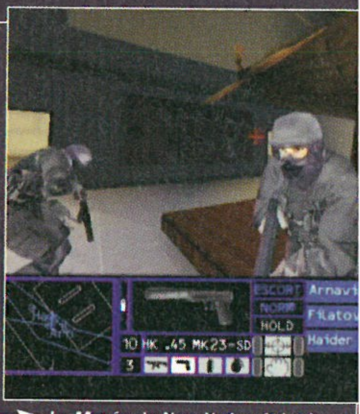
Des collègues de travail civilisés



Contrairement à ce que proposait l'Intelligence Artificielle de Rainbow Six, vos amis les SWAT sont ici assez courtois pour vous laisser passer dans les couloirs étroits. La programmation du « path-finding » (ou système de cheminement) s'avère pour une fois fort évoluée. Elle met un terme aux bugs des blocages qui peuvent saboter vos planifications d'assaut. Pour plus de détails, je vous conseille d'aller zyeuter mon test de Rainbow Six pour vous faire une idée de l'ampleur des améliorations apportées par Rogue Spear en matière de liberté des mouvements. Pour une fois, les otages vous suivent judicieusement sans se retrouver entravés par un élément du décor. Dans le pire des cas, ils trouvent toujours un moyen de se décoincer en pivotant automatiquement sur eux-mêmes.







Le Musée de New York a été très fidèlement reproduit pour les besoins de la première mission.



U.S.A. TODAY



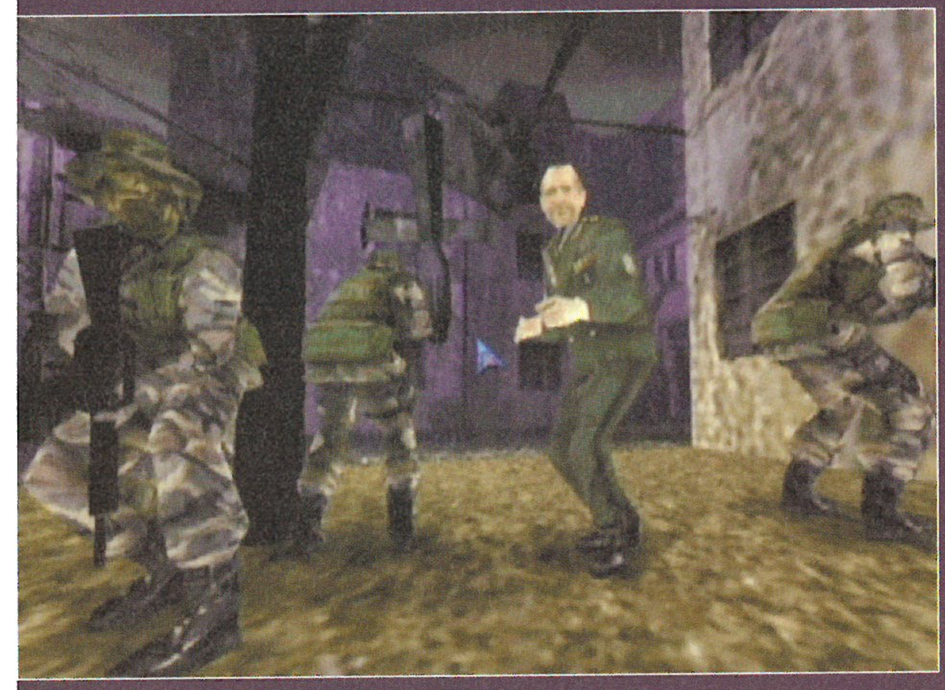
Des chiens de guerre obéissants





Pour autoriser un sniper à faire feu, pressez sur la touche Y du clavier Dreamcast.

Pour effectuer un assassinat ou un sauvetage dans les règles de l'art, rien ne vaut une bonne démarche stratégique pour chaque circonstance. Si élaborer un plan d'attaque vous rebute, il est toujours possible de diriger votre équipe et de lui attribuer des ordres en temps réel. Ainsi, pour jouir d'une couverture de vos ch'tits gars par exemple, il suffit simplement de désigner un endroit et de passer par le menu d'arborescence des ordres en sélectionnant « cover ». Idem si vous désirez placer un sniper à un endroit précis. Fixez la zone de ciblage de votre sniper et choisissez « sniper ». Et puis, comme tout est plutôt bien fichu dans l'interface, votre Lee Harvey Oswald vous demande même l'autorisation de dégommer les malotrus avant d'agir. AaaAAaaah les braves bêtes !





La preuve que dans les pays de l'Est il fait toujours gris.

DES MISSIONS VARIÉES

La vie de SWAT n'est hélas pas de tout repos. Une tripotée d'opérations spéciales vous attend avec au menu : du sauvetage, de l'assassinat, des poses d'écoute téléphonique, de l'enlèvement et du sabotage. L'agencement des maps est formidablement pensé pour accueillir toutes les idées de stratégie d'assaut. Par exemple, dans celle où vous devez secourir des otages retenus dans un Boeing, il est possible de sniper le premier terroriste qui se trouve à la porte de l'avion, ou de faire le tour par la soute en progressant dissimulé derrière un camion de ravitaillement ! Trop tripant ! La mission du Kosovo, quant à elle, se déroule dans une petite bourgade pluvieuse riche en sentiers. Une variété infinie de solutions s'offrent à vous pour tuer le sniper embusqué dans la tour de guet, et accéder à l'église dans laquelle croupissent des prisonniers. À Sargasse, une petite séance de snipe n'est pas de refus pour nettoyer la zone dans laquelle vous devez poser une bombe. Ma préférée reste sinon celle qui se déroule en Russie, dans laquelle il faut enlever un colonel en infiltrant un bunker. Mais bon, en y repensant bien, la totalité des missions s'avère anthologique et mérite votre attention !

UNE RÉALISATION INÉGALE

Globalement, la réalisation de RS sur DC tient la route, même si elle ne peut égaler les performances d'une Ge-Force (carte graphique sur PC). La distance d'affichage est plus courte et

Ces ouvriers peuvent compter sur votre protection pour ne pas subir des représailles.

La configuration de rêve



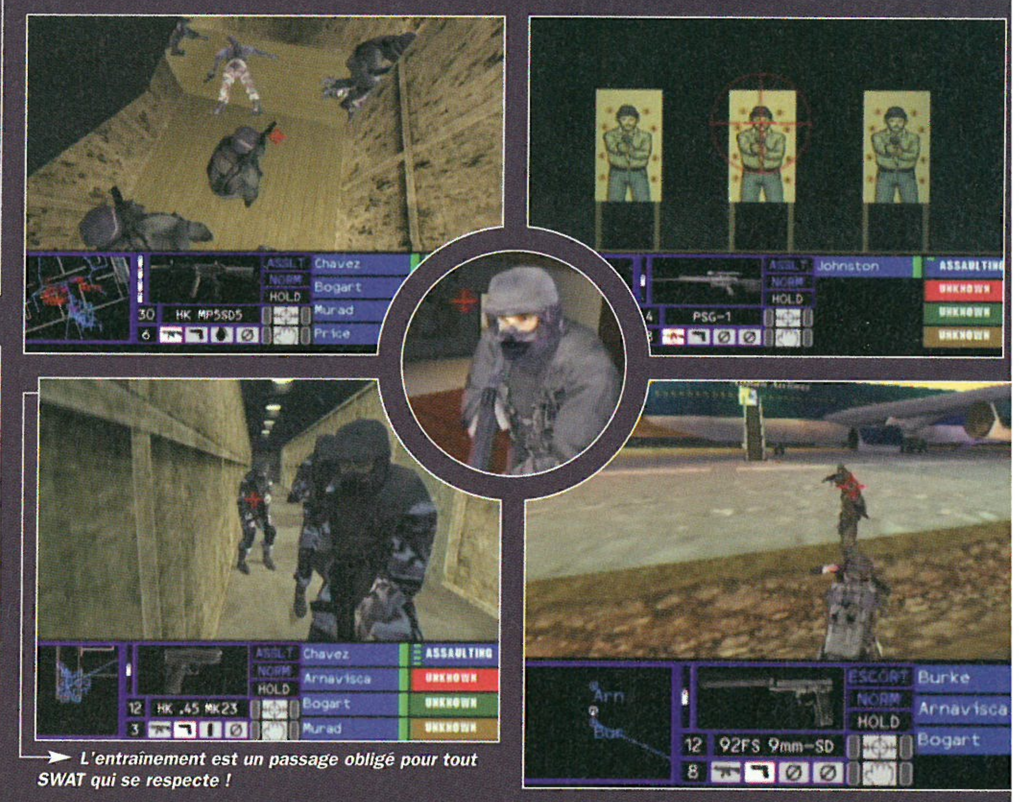
Il faut avouer qu'à la manette, Rogue Spear dispose d'une prise en main trop complexe pour que vous puissiez effectuer des actions rapides. C'est la raison pour laquelle je vous conseille vivement de recourir au clavier Dreamcast, ainsi qu'à la souris, périphériques plus pratiques pour viser et exécuter plusieurs tâches avec souplesse. Effectivement, à l'instar de Rainbow Six, le soft provient initialement du monde bourgeois des PC. Au paddle ça reste jouable, mais le challenge est plutôt corsé. Bref, n'hésitez pas à customiser votre console d'accessoires fort utiles pour exploiter au mieux toutes les options qu'offre Rogue Spear (ordres, modes de progression, modification de la cadence de tir, etc…).



Toute la trame du jeu se résume à des textes que vous pouvez consulter avant chaque opération.

On ne naît pas soldat, on le devient !

Note 8/10

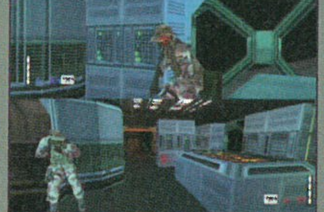


L'entraînement est un passage obligé pour tout SWAT qui se respecte !

la résolution plus basse. Les textures aussi se retrouvent simplifiées pour ne pas occasionner des temps de chargement trop longs. Cependant, bien que le concept du titre et les enjeux soient tripants à souhait, il faut avouer que fréquemment, des ralentissements de l'animation viennent nous perturber. Tout comme le déplacement du réticule en mode Zoom, qui saccade selon la complexité de la modélisation 3D de l'environnement. Ce problème de « lag » est d'ailleurs un phénomène assez récurrent, puisqu'il se manifeste aussi sur l'écran de planification des équipes. Preuve que l'interface n'est pas encore au point quant à la gestion des périphériques Dreamcast. Et puis, dernier point de déception : l'option des parties en réseau par Internet n'est pas incluse. Il va falloir se rabattre sur le pauvre mode Deathmatch en écran splitté… Mais bon, on prend tout de même son pied à sauver des vies le cœur battant, et Rogue Spear reste tout de même une valeur sûre de l'action-stratégie, un genre encore sous-représenté sur console et qui mériterait d'être plus populaire.

Kendy

Les niveaux d'Urban Ops


Urban Operation, c'est l'add-on de Rogue Spear sorti récemment sur PC. Un add-on, c'est un CD qui ajoute des niveaux ou des modes supplémentaires à un jeu. Ça a le mérite de coûter moins cher et de rallonger la durée de vie d'un soft. Comme GTA London par exemple, qui fut l'add-on de Gran Theft Auto. Capice ? Bon, pour en revenir à nos moutons, sachez que RS sur DC bénéficie des cartes multijoueurs de Urban Operation. Malheureusement, ces maps ne sont accessibles qu'en Deathmatch et ne peuvent se pratiquer en solo. Enfin, vous me direz, c'est mieux que rien !







Les boss passent souvent par plusieurs stades de transformation, le dernier étant évidemment le plus redoutable.



Certaines personnes sont incontournables, et vous devrez discuter avec si vous voulez pouvoir continuer votre quête.

Lunar 2
Eternal Blue Complete

Cinq personnes sur un tapis volant… Ça en fait presque quatre de trop.

Les dialogues sont souvent un peu décalés, parfois même presque coquins. On appréciera l'humour omniprésent dans cette aventure.

Un titre presque mythique, typiquement Sega, débarque sur la PSone. Il aura fallu attendre longtemps, certes, mais le produit que l'on nous propose ici a manifestement bénéficié d'un soin extrême. Comme quoi tout arrive, et il ne faut désespérer de rien…

La série des Lunar apparaît avec les consoles Sega et leur support CD. Les Lunar verront en effet le jour sur Mega CD puis sur Saturn avant d'être adaptés, plus tard, sur notre bonne vieille PSone. Découvrir Lunar 2 fait naître dans le cœur du « vieux » joueur expérimenté un sentiment de sympathie profonde teinté, évidemment, de nostalgie. Il est certain que ce titre n'a rien d'impressionnant. Même les pouvoirs magiques les plus destructeurs sont ridicules, comparés au plus minable des pouvoirs magiques visibles dans un Final Fantasy (7, 8 ou 9, au choix). Il faut donc dès le départ se mettre une chose dans la tête : on ne s'essaie pas à Lunar 2 pour s'extasier devant la beauté sidérante de ses graphismes. On y joue parce que l'aventure est prenante, l'ambiance marrante, les personnages attachants et le scénario riche et bien ficelé. On y joue parce que ce RPG plonge ses racines dans les bases du genre et que ses fondations sont solides. On y joue parce que tout ici resplendit, et qu'on apprécie cet aspect poli des produits de qualité que l'on sent réalisés avec amour. Au lapidaire « Oulah, c'est pas beau » d'un Elwood désabusé qui passe derrière moi pendant mon test, préférez donc le « J'adore ces petits RPG pleins de charme », d'un Gollum qui ne se laisse pas distraire par les sirènes magnifiques de la 3D, et les effets spectaculaires. Un jeu en général, et un RPG en particulier, doit être jugé sur ses qualités profondes, et pas seulement sur son aspect…

CLASSIQUE ET EFFICACE

L'histoire de Lunar 2 prend place plus d'un millénaire après celle de « Lunar : Silver Star Story ». On y découvre Hiro, un jeune homme à l'âme d'aventurier prêt à tout pour assouvir ses envies de découvertes. Il est accompagné d'une petite créature volante rose, qui ressemble à un chat et qui répond au doux nom de Ruby. Mais ne lui dites jamais qu'elle ressemble à un vulgaire chat, sinon elle

Lunar 2 : Eternal Blue Complete	
diteur	Working Designs
ispo. Europe	Jamais
enre	RPG
bre de joueurs	1
auvegarde	Oui (2 blocs)
iveaux de difficulté	1
ifficulté	Moyenne
ontinues	Non
pécial	Packaging d'enfer !
xiste sur	Saturn/Mega CD
ompréhension de la langue	Indispensable

Les pouvoirs magiques sont rarement très impressionnants dans Lunar 2. Comme tout le reste d'ailleurs...

crache des flammes et elle griffe (à l'instar de certaines femmes lorsqu'elles sont en colère) ! La vie somme toute paisible de Hiro prend une tournure assez particulière le jour où lui et son grand-père, Gwyn, se rendent dans une ancienne tour sur ordre d'un chevalier du nom de Leo, au service de la déesse Althena. Là, nos compagnons découvrent Lucia, une belle jeune fille venue d'un autre monde. Totalement perdue, elle recherche la déesse à tout prix. Mais la confusion règne : tandis que Leo pourchasse Lucia parce qu'il est persuadé qu'elle est apparue pour détruire le monde de Silver Star, Hiro et ses amis croient tout le contraire et font tout pour la protéger. À partir de là, vous l'aurez compris, les rebondissements sont nombreux et l'aventure prend toute son ampleur. Il vous faudra un bon paquet de dizaines d'heures pour en venir à bout.

POUR LES VRAIS FANS DE RPG

Lunar 2 est un titre soigné au plus haut point dans tous ses aspects. Si le jeu tient sur 3 CD, c'est certes parce qu'il est long mais aussi, et surtout, parce qu'il propose de nombreuses cinématiques étalées tout au long de l'aventure (le seul petit reproche que l'on pourrait faire, c'est qu'elles sont un peu pixellisées). Une fois plongé dans l'aventure, je vous avoue qu'on a beaucoup de mal à en décrocher. Les systèmes de combat et d'inventaire sont ici assez simples, et il n'est nul besoin d'être un pro du RPG pour s'en sortir sans mal. Vos personnages évoluent au fur et à mesure qu'ils gagnent des niveaux, et ils acquièrent ainsi de nouvelles capacités. Cela se révèle surtout intéressant pour les pouvoirs magiques, assez nombreux ici (il y en a une douzaine en moyenne par personnage). Un titre comme Lunar 2 ne verra malheureusement jamais le jour en France, car on sait déjà tristement qu'un titre aussi peu impressionnant graphiquement n'a aucune chance de se vendre à une grande échelle. Et puis, il y a les problèmes de traduction, le packaging qu'il faudrait vendre assez cher... Tout cela est bien dommage, je vous le dis. Les rares chanceux qui auront l'occasion de s'essayer à ce titre en américain en tireront en tout cas, a priori, une grande satisfaction. Je fais pour ma part partie de ces heureux élus, et j'avoue en être égoïstement très, mais alors très content...

Chris

Des graphismes certes primaires, mais une atmosphère envoûtante

Note 8/10

Un packaging de rêve



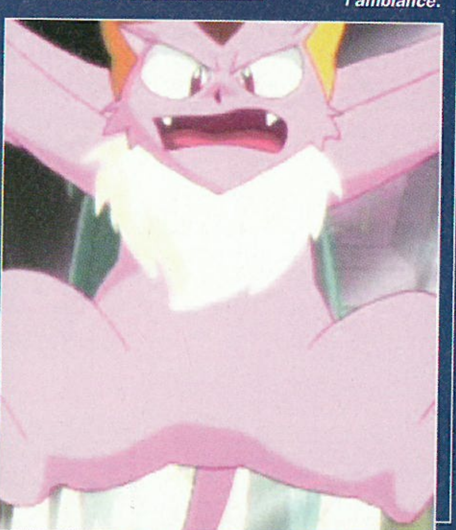
Je ne parle pas souvent des boîtes de jeu. Normal me direz-vous, il y rarement beaucoup de choses à dire à leur sujet... Et pourtant, cette fois, je ne peux pas m'en empêcher. Le « box » de Lunar 2 est en effet un des plus beaux qu'il m'ait été donné d'avoir entre les mains. Il faut dire que sur le coup, Working Designs a fait très fort, dépassant encore en qualité le précédent box de « Lunar : Silver Star Story », pourtant déjà fort bien pourvu. Une fois la boîte, magnifique, ouverte, on découvre un coffret double contenant 4 CD : 3 pour le jeu et 1 pour le making-of. Bel effort... À côté de ça, on trouve un CD audio (24 titres) et une notice superbe : un véritable petit livre cartonné, avec des pages en papier glacé. Ajoutez enfin à cet ensemble déjà fort réjouissant un autre petit coffret contenant une carte, une médaille identique à celle que porte Lucia dans le jeu et des petites figurines en carton qui reprennent les personnages de l'aventure, et vous avez l'« Omake Box » ultime (omake signifiant « bonus » en japonais). Working Designs, sur un papier volant, signale qu'il propose tout cela aux joueurs en guise de « remerciement pour leur loyal support ». La poupée que vous voyez en plus sur la photo était réservée aux pré-commandes du jeu aux États-Unis. La classe totale quoi...

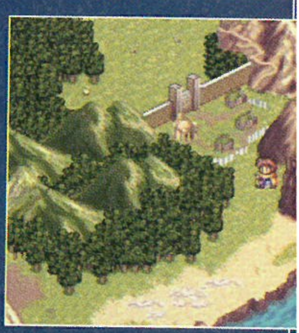


Les cinématiques parsèment le jeu et contribuent beaucoup à l'ambiance.











Dreamcast







Evil Dead

Ouarrrhhhh ! Blooooaaarrrrrhgggggg !! Ploutch... Evil Dead est enfin arrivé sur nos consoles. Je vais pouvoir me mettre dans la peau d'un pauvre type comme Kendy... heu Ash ! Groovy !

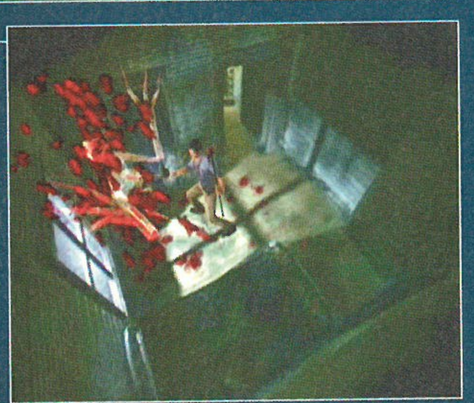
Hail to the King



Sam Raimi, ce gars, c'est un génie ! En 1978, il tourne un film d'étudiant qui (sans vraiment faire exprès) marquera l'histoire du cinéma fantastique, et probablement le cinéma tout court : Evil Dead. En gros, un pauvre type socialement assez minable, Ash, trouve dans une vieille cabane perdue au fond d'un bois, le Necronomicon, traduit dans notre époque moderne par le livre des morts. Par manque de chance, une partie du bouquin est lue. Résultat, les démons commencent à affluer de partout et provoquent un bordel monstrueux qui se solde par la mort de tout le monde (sauf du brave Ash bien sûr). Dans la suite sortie en 86, c'est toujours le même foutoir sauf qu'en plus, il s'automutile en se tranchant la main possédée par un démon, et se greffe à la place une tronçonneuse. Il finira par ouvrir un vortex temporel à l'aide du Necronomicon qui l'emmènera directement au 12e siècle, où il s'alliera (dans Evil Dead 3 : L'Armée des Ténèbres) avec les barbares de l'époque pour lutter contre les démons qui veulent envahir la planète. À la fin de cette trilogie, le Necronomicon lui permet de retrouver le 20e siècle, et de reprendre son boulot minable au supermarché.

Bon, dit comme ça, ça n'a pas l'air terrible, mais sachez que pour tout amateur de films fantastiques, les Evil Dead font office de référence comme Titanic chez les gonzesses. C'est comme ça...

Contrairement aux apparences, ce n'est pas la chose de la famille Addams, mais la main démoniaque de Ash.



Toute la tradition du splatter-movie résumée en une photo.

Evil Dead Hail to the King

diteur	THQ
ispo. Europe	Va savoir Charles !
enre	Action/Aventure
bre de joueurs	1
auvegardes	Oui
iveaux de difficulté	1
ifficulté	Moyenne
ontinues	Non
pécial	Puru Puru Pack
xiste sur	PSone
ompréhension de la langue	Inutile





UN SCÉNAR' QUI MÉRITE UN OSCAR...

Forcément, je ne pouvais qu'attendre ce jeu qui se prétend être une suite directe aux films. Sur ce point c'est vrai. Ash revient au supermarché, mais souffrant de cauchemars plutôt violents, lui et sa copine décident de revenir là où tout a commencé, c'est-à-dire dans la cabane. Super la thérapie ! Décidément, il est toujours aussi con ! Bon, évidemment tout

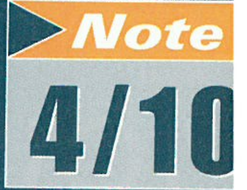
fout le camp. Sa main maléfique met en marche un magnétophone avec une formule démoniaque enregistrée et c'est reparti. Les démons reviennent et sa copine est enlevée. Au lieu de s'enfuir en abandonnant sa nana (ce qui ne serait sans doute pas un mal pourtant) et tout le reste, le brave Ash préfère partir à l'aventure et récupérer les cinq pages du Necronomicon qui sont éparpillées aux quatre coins du bois et qui vont lui permettre de retrouver sa moitié d'orange.

...MAIS UN JEU QUI PUE COMME UN 4 !

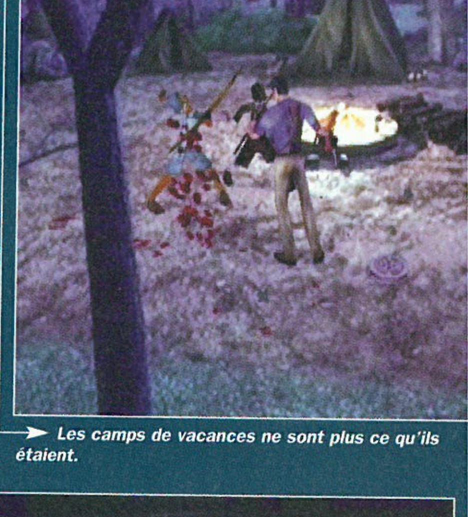
Hop, voilà pour le scénar' ! C'était long je sais, mais il y a tout un contexte de film à remettre en place. Alors, pour ce qui est du jeu, ça se présente comme un énième clone de Resident Evil. Hé ben vous savez quoi ? C'en est un ! Et en plus, il est complètement raté. Comme ça c'est tout de suite dit ! C'est simple, le jeu démarre dans la cabane et c'est déjà la bérézina. On ramasse quelques objets par-ci, par-là, et dès qu'on sort, les deadites arrivent de tous les côtés. Enfin, seulement deux à la fois, mais une fois qu'ils sont morts, d'autres arrivent. C'est ce que j'appelle la théorie du mouvement perpétuel. Ça commence bien, dès le début c'est lourd ! Le fait de ne pas se balader tranquillement dans les décors gène considérablement le joueur en quête de sensations et d'exploration. Tout ce que l'on fait, c'est tuer le plus rapidement possible et courir vers l'objectif sans se poser de question. En même temps, il faut avouer que les décors ne sont pas très riches. Vu que tout se passe dans les fameux bois, à part des arbres et des chemins rocheux, tout ce que l'on rencontre se résume à des granges de redneck et autres lieux qui n'effraieraient même pas Britney Spears. Ça me fait penser que justement THQ voit l'utilisation de l'univers de Sam Raimi comme un argument de vente et sans doute rien de plus. Ce qui passe au cinéma, l'aspect kitch fait tout de suite misérable dans un jeu vidéo.
Enfin bon, j'ai dit assez de mal comme ça... Et puis non, tout compte fait, je vais encore continuer un peu en parlant de la maniabilité qui est juste catastrophique. On a du mal à se diriger correctement. Les combats sont périlleux, mais c'est uniquement à cause de la gestion des collisions, tellement mal fichue que l'on n'est jamais sûr d'être en train de frapper l'adversaire. En plus, lorsque l'on est pris en sandwich par des démons, il n'y a aucun moyen de s'en sortir...
Cette fois, je vais vraiment m'arrêter. Je ne vais pas vous parler du frame rate qui va et vient comme un yoyo et des animations en trois étapes. Je vais plutôt tenter de rattraper un peu le tout en disant que les graphismes restent corrects, que les énigmes ne sont pas mauvaises même si on est loin d'un Resident Evil, et que finalement le jeu reste fidèle à la trilogie cinématographique grâce entre autres aux commentaires bien lourds de Ash et des monstres ringardos. Mais il faut avouer que le jeu est mauvais (et en tant que fan, ça me fait mal de le dire). Mauvais comme un Evil Dead certes, mais là on n'en rigole même pas.

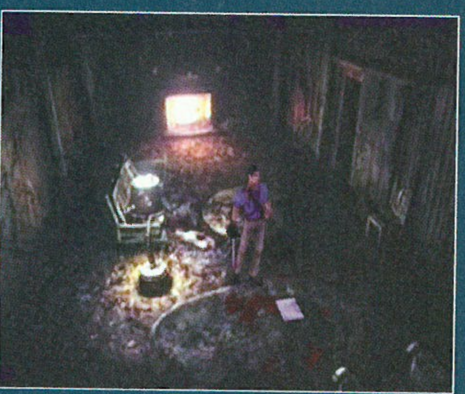
Angel

Si la trilogie cinématographique est un chef-d'œuvre, l'adaptation en jeu est un vrai navet !



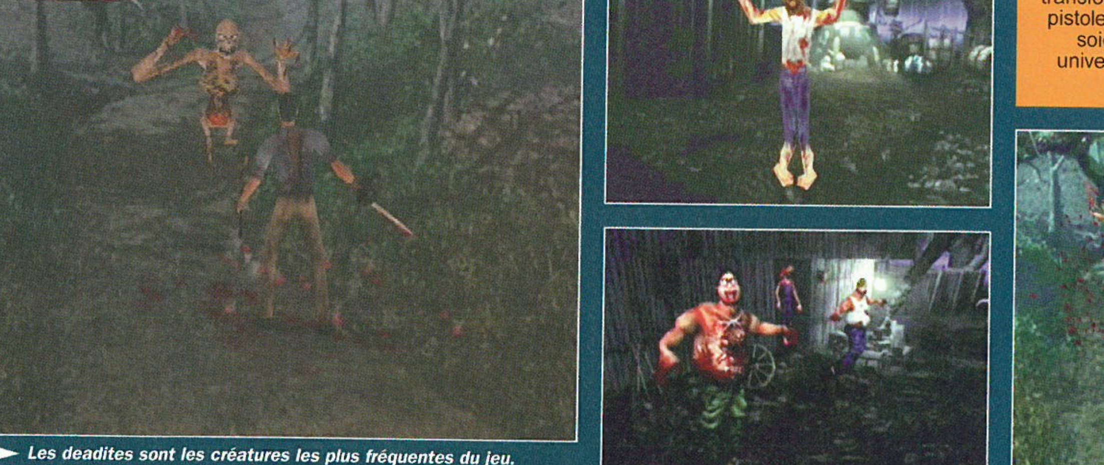

Pour faire marcher la tronçonneuse, il faut ramasser des jerrycans d'essence.


Les camps de vacances ne sont plus ce qu'ils étaient.



L'artillerie de Ash

Dès le début du jeu, Ash commence déjà avec une bonne panoplie d'armes. Il dispose d'une hache, d'un pistolet et bien évidemment de sa tronçonneuse greffée au poignet. En plus, comme il est super-ambidextre, il sait se servir de deux armes en même temps. Tout au long du jeu, on récupérera des armes plus évoluées comme le classique fusil à pompe, mais on pourra aussi upgrader les armes de base et transformer par exemple le colt de départ en pistolet à clous. Dommage que les combats soient aussi ratés. Avec des armes et un univers pareils, il y avait largement de quoi se marrer.


Les deadites sont les créatures les plus fréquentes du jeu. Un peu trop même.

Toutes les sorties japonaises et US

In booklet dédié au meilleur de l'import, quelle idée de génie ! Un honneur aussi pour ceux qui occupent es 32 pages car tous n'ont pas eu cette chance. Non, vraiment pas tous. Ainsi les 4 prochaines pages vous rouveront, une fois de plus, qu'import peut aussi rimer avec « grosse bouse ». Ce fut un plaisir pour moi le vous le préciser.

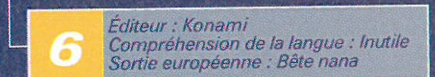
Beatmania IIDX 3rd Style

Je ne sais même plus combien de volets de Beatmania différents sont sortis, entre les mimix, les surmix et les delux mix, ça fait un paquet. Cette fois-ci, on se trouve une bonne excuse pour sortir sur PS2 : le nouveau meuble en arcade qui compte 7 boutons. Nouvelle manette, nouveau jeu, donc nouvelle console. On reste face à des bâtons qui descendent en rythme avec la musique, le fun de Pop N' Music en moins. Un bon point pour l'interface, très jolie. Pour le reste, avait-on vraiment besoin d'une PS2 pour faire tomber ces bâtons en rythme ? Pas vraiment utile même si le principe demeure amusant.

Greg



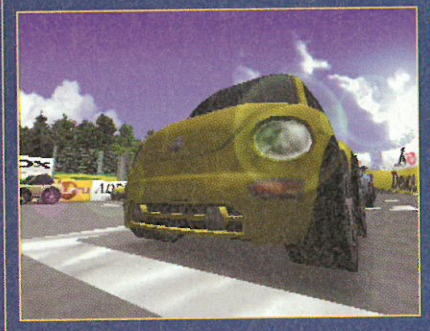




6 *Éditeur : Konami*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Bête nana

Choro Q HG

Si vous êtes un habitué des lieux faussement branchés envahis par ceux qui aiment se montrer, genre les Champs-Élysées, vous aurez souvent croisé au hasard d'un passage piétons ces fans de Taxi 2 qui passent leur temps à mettre des ailerons sur leurs voitures. Ben voilà, Choro Q HG est pour eux. Facile



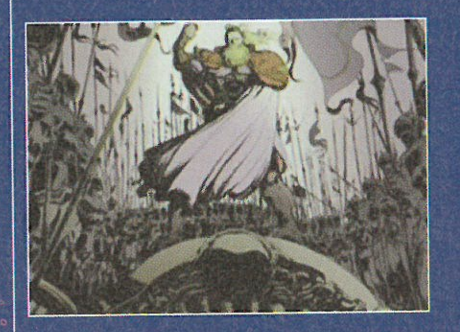


à comprendre, facile à piloter, ce nouveau Choro Q permet en outre d'upgrader sa caisse avec des gadgets idiots. Du tuning mais orienté grand n'importe quoi. Ah oui, inutile de dire que le jeu est laid, et qu'il exploite environ 2 % des capacités de la machine. Bref, ce Choro Q-là ne transcendera personne et on pourra sans mal s'en passer. Comme d'autres de la série, quoi...

Greg

2 *Éditeur : Takara*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Cataracte

Eldorado Gate Vol. 2

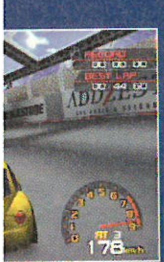


Voici le second volet de cette série de RPG bimestrielle (une fois tous les deux mois), un concept original et amusant. Le problème, c'est qu'a priori les ventes ne suivent pas vraiment au Japon, malgré le prix très bas du produit, qui propose environ une dizaine d'heures de jeu. Dans ce second volet, nous serons face au destin tragique de Bad l'homme animal, aux aventures d'Elisin le chasseur de primes le plus classe du monde, et enfin au super-humain artificiel : Ein. La réalisation reste toujours la même, à savoir des graphismes 2D enchanteurs, avec des combats qui restent un peu ridicules. Un RPG petit budget qui se rattrape par des scénarios plutôt émouvants.

Greg



6 *Éditeur : Capcom*
Compréhension de la langue : Recommandée
Sortie européenne : Euh...



Choro Q HG



Beatmania



Eldorado Gate Vol. 2

Goemon

Goemon c'est mon pote, je l'adore. C'est avec lui que j'ai passé des heures entières sur Super Famicom à jouer toutes les nuits, il y a… pfiou, super-longtemps ! Son ambiance folklore japonais, mélangée à des délires complètement anachroniques à base de robots géants, mais surtout son humour limite débile, ses musiques… Un super-souvenir ! Cette édition PS2 ne trahit pas vraiment la série, de ce côté, mais il faut tout de même bien avouer que toutes les versions modernes (PSone & N64) n'ont jamais su arriver à la hauteur des épisodes 16 bits (et surtout du premier !). C'est un peu ça que je reproche à Goemon, il a tendance à devenir beaucoup moins drôle et fun qu'avant… Mais bon, sinon les fans retrouveront tous leurs persos préférés, les mêmes principes de progression et d'évolution… Rien n'a fondamentalement changé. Côté réalisation maintenant, cet épisode a beau être le plus agréable de tous, visuellement, on a malheureusement affaire à un simple « lissage » par rapport à la version N64 (sans déconner, c'est presque ça) ! Certes, la distance d'affichage est enfin grande, mais la modélisation reste minimaliste, idem pour les textures, et puis ça scintille, ça rame de temps en temps… Personnellement, j'attendais mieux, je suis un brin déçu par l'aspect technique, mais ça reste un assez bon ch'tit Goemon : la progression est sympa, on fait monter son perso, on enchaîne les donjons, on récupère des magies… Je me suis bien amusé ! Par contre si vous n'avez pas l'habitude de vous faire des jeux tout en jap', attendez plutôt une éventuelle version PAL, sinon vous risquez de bloquer toutes les minutes et de ne rien comprendre dans les menus !

Julo





6 — *Éditeur : Konami*
Compréhension de la langue : Recommandée
Sortie européenne : Et comment donc qui ?

Last Blade Final Edition



Pour son dernier jeu sur Dreamcast, oui je sais c'est bien triste, SNK nous fait profiter d'une version a priori améliorée de son Last Blade 2. En fait, le jeu ressemble en tous points au titre que l'on connaît déjà sur Neo Geo, à la différence près qu'ici tous les modes de jeu sont débloqués (le « EX » était caché dans la version Neo), et qu'il y a une galerie de portraits et d'images disponibles. Last Blade Final Edition se révèle malheureusement un peu moins convaincant, dans le fond, que le Last Blade 2 original. Les graphismes, en particulier, souffrent d'un petit manque de finition désagréable (contour des sprites pas vraiment « smooth »), et les personnages semblent un peu moins grands. Ceci étant dit, Last Blade sur DC reste un jeu de combat de qualité, avec un panel de personnages charismatiques et une jouabilité riche et soignée (avec enchaînements, super-attaques, modes de jeu « Power », « Speed » et « Ex », contres, etc.). Les adeptes du genre devraient donc, tout de même, et ce à juste titre, l'apprécier…

Chris



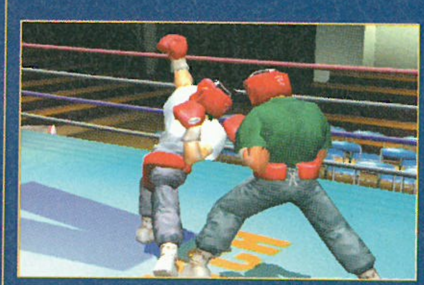


7 — *Éditeur : SNK*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Nada

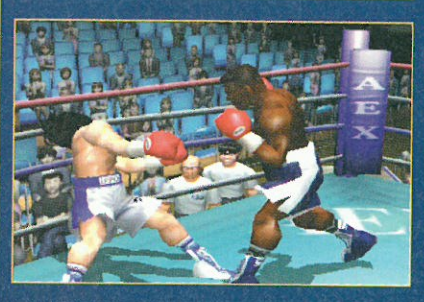
Victorious Boxers The Fighting

Il ne manquait pas grand-chose à Victorious Boxers pour devenir un bon jeu de boxe. Tout d'abord, contrairement aux 3/4 des productions PS2 développées par les petits studios nippons, la simulation d'ESP bénéficie d'une touche graphique manga super-attachante : les boxeurs ont de la personnalité et leur modélisation n'attire aucune critique. De plus, les animations s'enchaînent sans temps de latence et témoignent d'une véritable connaissance du « noble art », la palette des techniques, quant à elle, n'a rien à envier à celle de la série Knock Out Kings d'EA Sports. L'interface des coups offre en effet des possibilités assez intéressantes d'esquive-contre-attaque. En revanche, la gestion des déplacements pue littéralement ! En fait, les développeurs ont opté pour le système à la Resident Evil vraiment peu naturel, qui oblige à repenser les commandes en fonction de sa position sur le ring ! Au secours. Autre énorme anomalie : il n'y a pas de garde ! On regrettera également que le jeu se cantonne à un enchaînement classique des rencontres. Bien que super-bourrin, Ready 2 Rumble 2 procure nettement plus de plaisir.

Willow







5 — *Éditeur : ESP*
Compréhension de la langue : Appréciable
Sortie européenne : Hop, bah euh…



Victorious Boxer



Last Blade



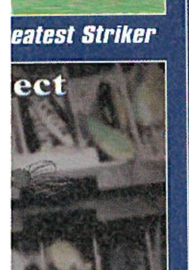
Goemon

Greatest Striker



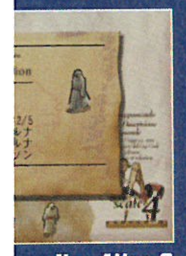
Un conseil, ne vous fiez jamais aux photos qui se trouvent au dos des boîtes de jeu ! Ça peut paraître bête comme mise en garde, mais Gollum et moi sommes un peu tombés dans le panneau en matant la jaquette de Greatest Striker : « Ouah, t'as vu les tofs ? C'est p'tet' bien, finalement ! ». Après le coup de sifflet de l'arbitre, notre enthousiasme est vite retombé. Ce jeu de foot développé par Taito donne carrément envie de pleurer ! C'est animé comme un jeu de foot 32 bits première génération, les joueurs sont gaulés comme des gorilles, la maniabilité est tellement rigide qu'on arrive à peine à dribbler, le déploiement des joueurs sur le terrain se fait en dépit du bon sens et les changements automatiques des angles de vue rendent les matches super-confus. Bravo, belle performance les gars, clap clap ! Ah, j'allais oublier, Greatest Striker se joue bien sûr à la manette mais il est également possible de diriger les joueurs à la voix en utilisant un micro, qui précisons-le au passage n'est pas vendu avec le jeu. Il n'y a pas à dire, ils ont tout compris.

Willow



eatest Striker

ake Masters Ex

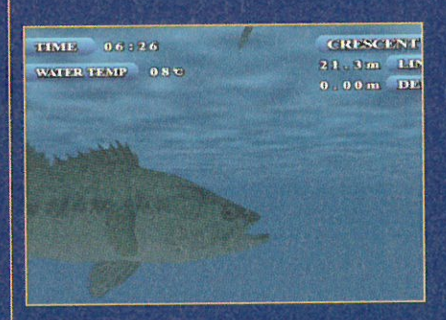


Neo Atlas 3



3 — *Éditeur : Taito*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Goaaaal !

Lake Masters Ex

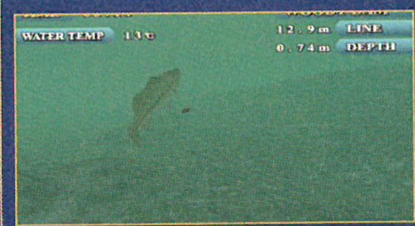


Un jeu de pêche, soyons clairs, c'est super-chiant. Lake Masters EX est non seulement ennuyeux à mourir mais en plus il est moche comme tout. Ça manque tellement de vie, de son, de soleil et de couleurs, qu'on a vraiment l'impression de pêcher à quelques kilomètres deTchernobyl ! J'ai rarement vu des poissons aussi peu expressifs ! Ah, si, chez le poissonnier et à la cantoche de la rédaction ! Les fonds, quant à eux, sont si boueux et « foggés » qu'on parvient à peine à distinguer les rochers et les algues. C'est limite déprimant ! Comment expliquer une telle pauvreté visuelle sur PlayStation 2, alors que le concept de la pêche virtuelle ne demande pas des ressources monstrueuses ? Désolé, mais là, on se situe très en dessous du minimum syndical. À titre de comparaison, Get Bass sur Dreamcast est dix fois plus réussi, pourtant ce jeu est sorti il y a un an ! Prions à genoux sur du verre pilé pour qu'aucun éditeur européen n'ait l'idée saugrenue de distribuer cette grosse daubasse sur notre territoire !

Willow







1 — *Éditeur : Dazz*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Alors, ça mort ?

Neo Atlas 3

Si j'étais Michel Leeb, je ferais des vannes sur les Portugais avec des histoires de poils et de poisson séché. Malheureusement, je vais me priver de ce haut pouvoir intellectuel, et me contenter de vous parler de ce jeu dans lequel on incarne un marchand portugais en l'an 1469. Rien de bien passionnant, on organise des marchés avec des caravanes pour échanger des marchandises et gagner de la thune en vendant n'importe quoi à n'importe qui. Personnellement, j'ai fait fortune en 15 minutes à vendre des vitres aux Africains et de la peinture aux Ottomans. Malheureusement, les Vénitiens ne voulaient pas de mes papyrus et j'ai alors fait banqueroute par manque de pistoles. C'est rigolo quelques minutes, mais pas plus, vu que le jeu s'adresse aux férus d'histoire et aux bilingues japonais... Donc pas nous, assurément.

Greg







3 — *Éditeur : Artidink/FlipFlop*
Compréhension de la langue : Indispensable
Sortie européenne : 1469

Top rédac

Un miracle ! Après des mois de supplications intenses, des années de doléances, d'espoirs sans cesse renouvelés, nos humbles prières auront enfin trouvé un écho. Oui, mes frères je vous le dis, déclare, avoue et rien qu'à vous chou-caillou-genou : « notre premier bouclage du troisième millénaire n'aura pas été apocalyptique ». Alléluia. Calmes et apaisés, nous avons ainsi franchi le cap comme guidés par une providentielle force protectrice. Après tant d'émotions, même Matt Houston a éprouvé quelques difficultés à retourner dans ce qu'on appelle plus communément la « case d'Afrique ». Comme quoi, parfois rien ne sert de chercher, tout vient à temps à qui sait ne pas stresser. Arf, tain' la Xbox ça tue grave chanmé ! Oups. Paix et félicité à vous chers lecteurs...

La notation des tests

Les notes techniques sont sur 20, tandis que la note globale d'intérêt, celle qui prime, est, elle, sur 10. En voici le barème détaillé :

Note	
0	Tout juste bon à caler une table.
1	Évitez-le à tout prix, c'est un ordre !
2	De très grosses lacunes. Urgl !
3	1 minute de plaisir. Et encore !
4	Pourrait vraiment mieux faire.
5	Un jeu tout juste moyen, sans plus.
6	À acheter éventuellement, si on aime le genre.
7	Un bon jeu à de nombreux égards.
8	Un très bon titre qu'il faut avoir dans sa ludothèque.
9	Exceptionnel ! J'achète les yeux fermés.
10	Un jeu d'anthologie. 1 ou 2 par génération de console.

La rédac en folie !

Karine

J'en ai marre de tomber malade, je manque de sommeil et il n'y a pas de soleil. Heureusement Julo est là pour nous faire rire. Il m'a avoué que son idole lorsqu'il était petit était le célèbre Fonzy, d'Happy Days. Il l'aimait tellement qu'il se coiffait comme lui, et qu'il voulait que ses parents l'appelle Fonzy. Sacré Julo. Je crois qu'il ne me confiera plus de secrets désormais.



Son jeu du mois : Mario Tennis (GBC)

TSR

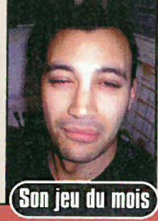
Je vais commencer ma thérapie en vous parlant de mon angoisse du mois : les textes de RaHaN. M. RaHaN est un garçon très bien qui aime se faire désirer. Conclusion, lorsque le gars en question a plus de 20 pages à rédiger, c'est un peu la panique à bord. Tenez, d'ailleurs il vient de passer devant le bureau... je vois que ça avance... on n'est pas rentré...



Son jeu du mois : Samba de Amigo 2000 (DC)

Trazom

Loin. Loin de tout. Loin du bruit. Loin des bouclages. La vraie vie débute enfin pour Traz' qui profite, enfin, d'un repos bien mérité. Une lune de miel à savourer paisiblement avec sa douce, tout doucement. Le seul problème dans l'histoire, c'est qu'il prend un retard monstre dans le tournoi ISS ! Arf, aux dernières nouvelles il s'entraînerait sur les plages.



Son jeu du mois : Beach & Sand Final Edition (PS2)

Gollum

Noël, c'était trip campagne à fond. Trop bon. Au milieu de nulle part bercé par le vent frais, l'air pur, le gazouillis apaisant des zoizos... ah le pied. Et pi, j'ai fait du feu de la mort dans la cheminée. Sans blague, j'ai tout donné, les flammes faisaient au moins deux mètres et après mon pull sentait le feu de bois. Chuis comme ça moi.



Son jeu du mois : Final Fantasy IX (PSone)

Willow

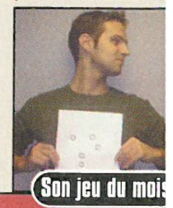
Elwood n'arrête pas de crâner en ce moment : mÔssieur s'est acheté cash un appart' dans le XVIIe, là il vient de commander une sono d'une valeur de plus de 10 000 balles, et gnagnagna... ben moi j'me suis offert une gratte à 9 500 F TTC. Pour jouer du Louis Cheddid, il me fallait bien ça !



Son jeu du mois : Kengo (PS2)

Chris

Je suis tombé sur une citation sympa d'Einstein : « Si un homme peut éprouver quelque plaisir à défiler en rang et aux sons d'une musique, je méprise cet homme. Il ne mérite pas un cerveau humain puisqu'une moelle épinière le satisfait ». Spécial dédicace aux militaires... Les fans de Bézu (« tout le monde s'éclate, à la queue leu.



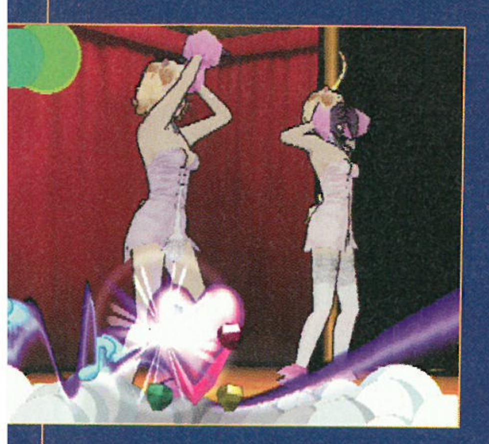
Son jeu du mois : Lunar 2 (PSone



Toutes les sorties du mois passées au crible

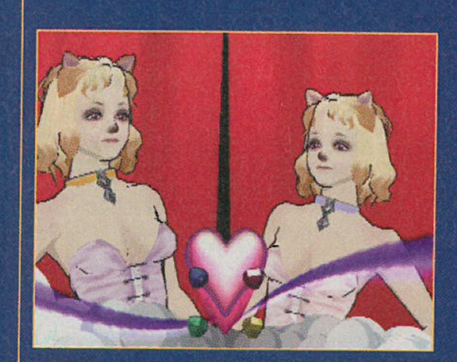
Deux titres énormes ce mois-ci à ne manquer sous aucun prétexte si vous prétendez être un joueur, un vrai, un poilu ! Il s'agit bien évidemment du neuvième opus de Final Fantasy sur PSone (les gars, ça tourne sur PS2, ça fait un bon jeu de plus ! Arf ! Arf !) et de Grandia 2 sur Dreamcast. Voilà, pas de jaloux, tout le monde a droit à son joker, comme quoi, la vie parfois n'est pas si compliquée que ça ! Le reste des sorties risque en revanche de passer un peu inaperçu : Rainbow Six arrive six mois trop tard et les trois titres PS2 (Armored Core 2, Kessen 2 et Moto GP) ont plus le profil du ch'tit jeu d'occaz' que celui de bombes ludiques ultimes. Dans vos plus grands moments de découragement et de déprime, rappelez-vous de ce petit dicton à deux francs cinquante : « Patience est mère de toutes les vertus » ! Et comment donc Houston !

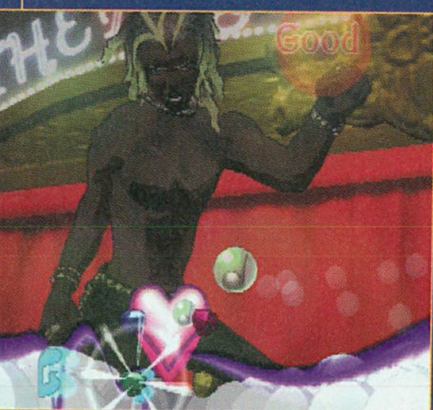
Dog of Bay



Si vous aimez les chiens, vous allez certainement apprécier Dog of Bay. Malheureusement vous serez bien les seuls. Dog of Bay, lorsque l'on commence à le lancer, il est impressionnant. Les dix premières minutes écoulées, on reste clairement sur sa faim. Le système de jeu, bordélique à souhait, vous demande d'appuyer sur des boutons en fonction d'indications sous forme de cristaux qui s'allument en bas de l'écran. Et lorsque vous parvenez à appuyer en rythme sur un bouton, cela déclenche un flash qui vous empêche de voir ce qu'il faut faire ensuite. Idiot et injouable, Dog of Bay aurait pu être le meilleur jeu de musique et de danse sur PlayStation 2, si l'équipe graphique avait bossé avec des gars qui savent faire des jeux.

Greg





4 *Éditeur : Marvelous Entertainment*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Chiennes de garde

Dream Audition 2

La suite d'un jeu de karaoké nécessitant l'utilisation d'un micro spécial ne pouvait être qu'un add-on rempli de nouvelles chansons. C'est donc ce à quoi ressemble Dream Audition 2, aussi bon que le premier, avec le mode Aventure rigolo en moins. Orienté « party game », ce second volet propose toujours une grande partie des succès du Top 50 japonais plus quelques chansons de dessins animés pour les nostalgiques. Mais bon, rien de chantable si vous ne lisez pas le japonais ou que vous ne connaissez pas par cœur le générique de Sailormoon (présent dans cette version). Si l'on est un fan hardcore du Japon, voilà un titre de rêve... Sinon, il faut tout de suite oublier et attendre qu'un éditeur français sorte un titre équivalent chez nous... Sony France et ses multiples licences musicales pourraient d'ailleurs le faire sans trop de mal...

Greg







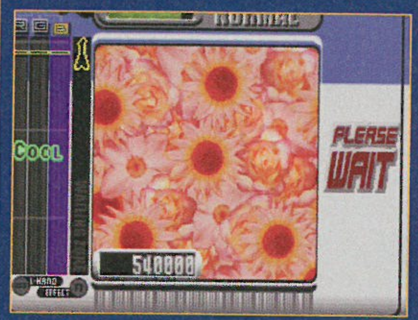
8 *Éditeur : Jaleco*
Compréhension de la langue : Indispensable
Sortie européenne : J'ai les crocs !

Guitar Freaks 3rd Mix & Drum Mania 2nd Mix



Si vous avez la guitare, la batterie ou les deux, voici un jeu qui regroupe trois fonctions : un jeu de guitare, un jeu de batterie et un jeu de bœuf acceptant jusqu'à deux guitares et une batterie, la classe. Les chansons sont cette fois des standards comme *Smoke on the Water*, ou encore des succès punk rock du Top 50 japonais. On garde aussi quelques morceaux maison, histoire de faire vivre les musiciens de Konami, et le tout nous donne un excellent rapport qualité-prix, deux jeux pour le prix d'un. Maintenant, si vous n'avez pas les manettes adéquates, le jeu va revenir beaucoup plus cher, c'est sûr... Une fois encore il faudra avoir le sens du rythme et savoir reproduire les bonnes notes au bon moment... Déjà un classique.

Greg





7 *Éditeur : Konami*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : C'est cela oui...



Dog of Bay



Dream Audition 2

LES JEUX DU MOIS

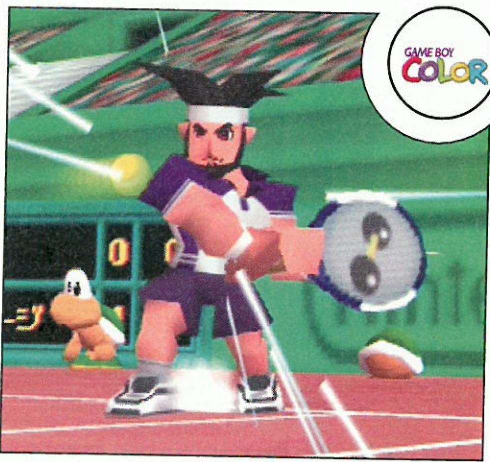
Ce mois-ci, la rédaction de Joypad a élu :




Final Fantasy IX (PSone)



Grandia 2 (DC)



Mario Tennis (GB Color)

TOP 10 DE LA RÉDAC

(toutes machines et versions confondues, depuis janvier 99)

1	Metal Gear Solid (PSone)	27 pts	=	→
2	ISS Pro Evolution (PSone)	18 pts	+1	↑
3	Resident Evil : Code Veronica (DC)	15 pts	+5	↑
	SSX (PS2)	15 pts	- 2	↓
4	Final Fantasy IX (PSone)	14 pts	(New)	
5	Shenmue (DC)	11 pts	- 5	↓
6	The Legend of Zelda Majora's Mask (N64)	7 pts	- 2	↓
	Kengo (PS2)	7 pts	(New)	
7	Zelda 64 (N64)	6 pts	=	→
	Colin McRae Rally 2 (PSone)	6 pts	=	→
	Phantasy Star Online (DC)	6 pts	(New)	
8	Samba de Amigo (DC)	5 pts	- 1	↓
	Suikoden 2 (PSone)	5 pts	=	→
	Mario Tennis (GBC)	5 pts	(New)	
9	Virtua Tennis (DC)	4 pts	- 4	↓
	Rival School 2 (DC)	1 pt	- 4	↓
10	Tenchu (PSone)	4 pts	-1	↓
	Tekken Tag Tournament (PS2)	4 pts	=	→

JOYPAD MEGASTAR

Trois noms à retenir juste impérativement ce mois-ci. Final Fantasy IX, Grandia 2, Mario Tennis. Du RPG, encore du RPG et puis du tennis. De la PSone, de la Dreamcast, de la Game Boy Color, et puis pas de Nintendo 64. Voilà, c'est comme ça, c'est la vie paraît-il. Enfin tout plein de bonnes choses, vous m'aurez compris.

ON EN RÊVE DÉJÀ...

GOLLUM >>>>>>>>>>>>>>> *Mario 128 (Game Cube) et Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty (PS2)*
WILLOW >>>>>>>>>>>>>>> *Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty (PS2) et Alone in the Dark 4 (PSone)*
CHRIS >>>>>>>>>>>>>>> *Tenchu 3 (PS2) et Munch's Odysee (Xbox)*
ELWOOD >>>>>>>>>>>>>>> *Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty (PS2) et Shadow of Memories (PS2)*
KENDY >>>>>>>>>>>>>>> *Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty (PS2) et Rogue Spear (DC)*
GREG >>>>>>>>>>>>>>> *Sakura Taisen 3 (DC) et Shenmue 2 (DC)*
T.S.R. >>>>>>>>>>>>>>> *Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty (PS2) et Onimusha (PS2)*
TRAZOM >>>>>>>>>>>>>>> *Alone in the Dark 4 (PSone) et Gran Turismo 3 (PS2)*
RAHAN >>>>>>>>>>>>>>> *Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty (PS2) et Silent Hill 2 (PS2)*
JULO >>>>>>>>>>>>>>> *Shenmue 2 (DC) et Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty (PS2)*
ANGEL >>>>>>>>>>>>>>> *Winning Eleven 5 (PS2) et Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty (PS2)*
KARINE >>>>>>>>>>>>>>> *Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty (PS2) et Shadow of Memories (PS2)*

Angel

Le 23 décembre, Julo et moi, comme de bons fils modèles, sommes partis faire nos achats de Noël. Résultat des courses, après avoir traîné pendant des heures dans les rayons, Julo est ressorti les mains vides et moi avec 700 balles de cadeaux destinés à... moi-même. L'esprit de Noël est en nous, c'est clair.



Kengo (PS2)

Elwood

Après avoir lâché 12 000 prétro-dollars pour un appart' de bourges, j'entrevoyais un avenir noir, fait de pâtes et de jambon bon marché... Un train de vie de pauvre, quoi, histoire d'éponger les dettes. Ben vous savez quoi ? Même pas : j'viens de m'offrir une petite Install Home Cinema à 20 000 balles, DTS et tout le tralala !



Daytona USA 2001 (DC)

Kendy

Ha ! Ha ! Je me suis ramené à la rédac en disant à Julo que j'avais vu le trailer de Shenmue 2 sur le Net. Bien sûr il ne m'a pas cru. Je lui ai montré le site en question et j'ai vite fermé la fenêtre ! Il a hurlé d'effroi ! Après avoir retrouvé la page Ouaibe, il s'est décomposé : le teaser de Shenmue était une animation en Flash 4 pourrie...



Mario Tennis (GBC)

RaHaN

Bon, voilà, j'ai vu la Xbox, j'ai vu des jeux tourner dessus en temps réel, ça déchire grave. Avec le test de FF IX en prime, ça me fait un mois plutôt cool. Reste à finir les 17 pages de dossier, et les 6 pages du test. Pi la rubrique PC aussi, tenez, je l'avais oubliée celle-là. T'inquiète TSR, ça va gazer (pfouu, ch'uis pas couché) !



Final Fantasy IX (PSone)

Greg

Spéciale dédicace à une lectrice, Dark Angel, qui m'a envoyé un mail un peu hot. Donc chère DA, si tu veux tout savoir, c'est bien moi que tu as vu à ScoreGames vers 1h du mat' le soir de la sortie de la PS2. Et sache aussi que RaHaN est bien moins mignon que moi (ndRaHaN : Pitêt mais j'ai plus de cheveux).



Phantasy Star Online (DC)

Julo

Je suis un incompris, mais j'ai raison, c'est certain... Kitano est un grand cinéaste et Shenmue un jeu génial. Kendy, Willow, je ne changerai jamais d'avis, alors laissez-moi tranquille. Arrêtez avec vos vannes à deux francs ! J'en ai marre ! Pu... les enf... y m'ont énervé !

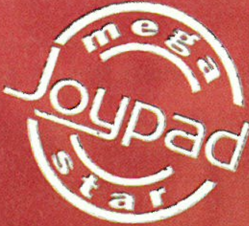


Kengo (PS2)

Machine **PSone** Genre **RPG**



Final Fantasy IX



Certes, les délais de localisation se sont une fois de plus raccourcis. Mais c'est toujours dur d'attendre un Final Fantasy… Pour le IX, en tout cas, le jeu en valait plus que jamais la chandelle !

Quelle poisse ! C'est pas croyable ce qui m'arrive. J'ai bouclé le dossier Xbox, maquette, couv', écriture, tout se passait bien, et paf, c'est forcément dans la dernière ligne droite que tout commence à aller mal. Oui, je m'explique : je remets FF IX français pour continuer à prendre des photos, avant d'écrire ce test. Les 6 dernières pages qui me séparent des magnifiques lettres irisées dans ma tête : « Joypad N°105, bouclé ». Je joue un peu, avec une des manettes qui me tombent sous la main. Bon, j'ai raté un vol sur un boss (il faut toujours voler les boss dans Final Fantasy), donc je relance la machine pour reprendre ma dernière sauvegarde. Réalisant en même temps que ma manette est décidément trop pourrie, je la débranche pour en mettre une « officielle qui va bien ». Je choisis l'option continuer, fente N°1, et là : consternation, le programme me crache : « pas de sauvegarde FF IX ». Je garde mon calme, je retire la Memory Card, je la remets. Pareil. L'envie de me bouffer la tête fut difficile à faire passer… Voilà 25 bonnes heures de jeu de foutues en l'air ! Déjà que j'ai dû tout recommencer sur cette version française alors que je m'étais fait l'américaine… Pas grave, on garde la Foi, Gollum a eu la merveilleuse idée de me ramener ses sauvegardes et sa version américaine, vu que tout était chez moi. Je farfouille la carte mémoire, et oh ! bonheur, il y en a une qui tombe pile-poil là où je veux. C'est là que mon PC plante. Je reboote, je relance le programme de capture vidéo. Arg ! Il ne capte pas correctement le signal vidéo, impossible de prendre des photos couleur ! Zeeeeeeeen. Je bouge la console et rebranche l'ensemble sur le PC de Chris, qui vient de partir (il est déjà 1 heure moins 10 du mat'). Je lance l'application, erreur, la carte de capture refuse de s'initialiser. Je reboote la machine. Finalement, non, elle refuse de démarrer. Je réessaye, elle plante de nouveau. Allez, je gaule un café, un magazine people débile pour me détendre 10 minutes et mater quelques photos de jeunes filles légèrement vêtues. J'attends la ronde du gardien de nuit qui va pouvoir m'ouvrir le bureau de Traz, pour que j'aille faire mes captures sur une dernière machine dans des conditions potables. Cool ! TSR passe avant, histoire de motiver son dernier fantassin (moi). Sauvé. C'est reparti, je recharge la sauvegarde, tout est paré. Tiens, Gollum a appelé Grenat Di Alexandros « Bubuete ».



Marrant comme nom

« Bubuete » n'est autre que le personnage central de ce nouveau volet de la célèbre saga. Fille de la reine Brahne, elle s'avère donc être l'héritière du

fiche technique

Éditeur	Squaresoft
Développeur	Squaresoft
Genre	RPG
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	-
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegarde (1 bloc)
Nbre de CD	4
Spécial	Dernier de la série sur PSone
Existe sur	Rien d'autre



Quelles peuvent être les origines réelles de Djidane ? Sont-elles liées à cet endroit curieux et à son peuple bizarre ?



Et tout commence comme ça…

trône d'Alexandrie, le plus gros royaume du monde d'FF IX. C'est à cause de cette même Grenat, pardon, Bubuete, que les aventures de Djidane et de ses compagnons présents et futurs vont commencer. En effet, la reine Brahne agit curieusement ces derniers temps... Sa fille, ne sachant pas trop à quoi s'en tenir, décide d'aller demander conseil à son oncle qui n'est autre que le dirigeant de Lindblum, énorme cité à la technologie très avancée. Et ça tombe plutôt bien : Djidane et sa bande des Tantalus ont justement décidé de kidnapper la princesse (pour une fois qu'on ne commence pas directement par la sauver) ! Ils comptent sur leur talent et leur couverture de troupe d'acteurs, et le festival de la chasse d'Alexandrie, organisé par la Reine Brahne, pour approcher Bubuete. Bon, j'en dis déjà trop sur l'histoire... On va arrêter les détails ici, sinon je vais me faire taper. En tous les cas, le scénario de Final Fantasy IX s'avère particulièrement prenant. Non pas qu'il soit extraordinaire d'originalité, mais son rythme, sa mise en scène et son ambiance sont un véritable régal. Une réponse rapide, tout de suite, à ce propos : beaucoup d'entre vous ont regretté la trop grande linéarité de Final Fantasy VIII. Je suis d'accord, et j'aurais même d'autres critiques à son égard, qui reviendront sans doute plus tard dans ce test, à titre comparatif. FF IX est lui aussi assez linéaire (du moins jusqu'à peu près le milieu du 3e CD). Mais ce n'est vraiment pas gênant, dans la mesure où l'action incessante, le rythme parfaitement balancé, et les changements de focus d'une équipe de personnages à l'autre sont bien traités. On ne s'ennuie pas un seul instant, le jeu nous porte à merveille d'une scène à l'autre. Bringuebalé sans arrêt d'un point à un autre de la carte du monde, d'un événement à l'autre, d'une scène humoristique à une plus dramatique, le joueur n'aura pas le temps de se retourner ! Mais le meilleur dans tout ça reste sans aucun doute les différents groupes de personnages...

Suspense, tension...

En effet, régulièrement, votre groupe de personnages devra se séparer. Alors qu'à l'habitude dans la série, celui-ci est plutôt uni pour la majorité de l'aventure, l'action n'a de cesse cette fois-ci de varier ce facteur. Pendant que Djidane, Bibi et Freyja combattront, par exemple, Steiner et Markus (un membre du groupe Tantalus, personnage mineur) rentreront au château d'Alexandrie. Ce qui est fort

Le Tetra Master Card Game

Le jeu de cartes, semblable de prime abord à celui du VIII, s'avère être beaucoup plus intéressant. Personnellement, je passerais des heures à provoquer tout le monde... L'aspect collection des cartes renforce bien entendu l'intérêt, mais les règles à elles seules rendent le jeu vraiment intéressant. Comme elles ne sont pas évidentes à capter, que le jeu vous les laisse deviner vous-même et que je trouverais dommage que vous passiez à côté, voici la signification des statistiques des cartes. Le premier chiffre représente la force de frappe. Le deuxième la défense, le troisième la défense magique. La lettre indique le type d'attaque. Une carte P attaque avec sa force de frappe, sur la force de défense. Une M de même, mais sur la force de défense magique. Une X attaque sur le chiffre le plus faible des deux défenses de la carte adverse. Enfin, les A (très rares) attaquent avec un de leurs trois chiffres, sur la stat la plus faible de la carte adverse, suivant la meilleure configuration possible !

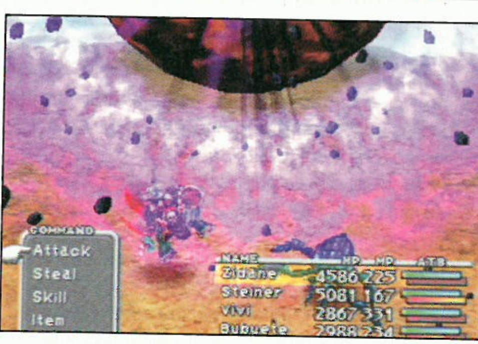


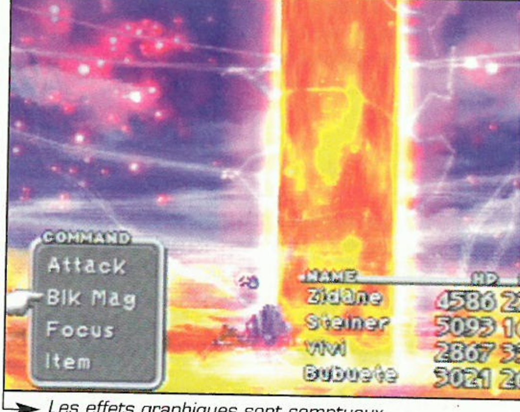
Sur cette grille représentant votre collection de cartes, plus on est à droite, plus elles ont de points de vie.



Lorsqu'il y a combat, ces points de vie diminuent, les deux cartes se faisant des dommages.

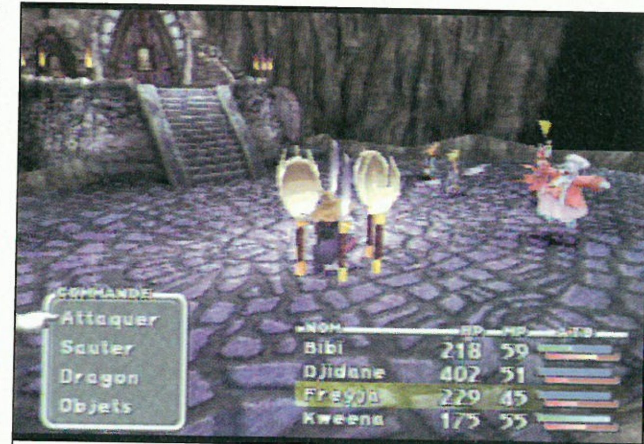






Les effets graphiques sont somptueux, remplissant souvent l'écran d'éclats de lumière et de myriades de couleurs.



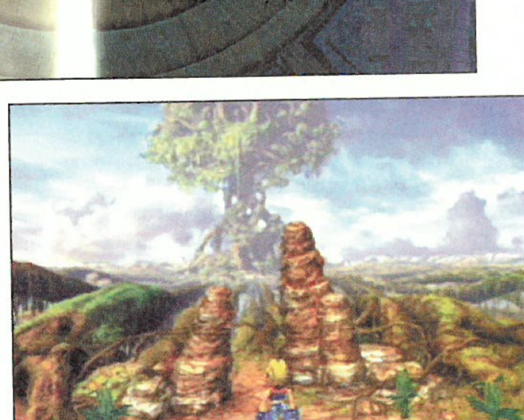


Kweena, en mangeant les adversaires affaiblis, pourra apprendre leurs talents... c'est la magie bleue.



dans ce procédé, outre qu'il construit une tension bien amenée et un suspense renouvelé, c'est qu'il ne s'arrête pas à séparer le groupe. Il le remodèle de situation en situation, bougeant tel personnage d'un groupe à l'autre. Ainsi, leurs personnalités sont révélées tantôt séparément (Steiner en profite pour maudire Djidane, Djidane drague des filles pendant que Garnet est ailleurs, etc.), tantôt ensemble. Les interactions s'en retrouvent considérablement enrichies. Alors qu'ils apprennent petit à petit à travailler conjointement et à s'apprécier, le joueur se sent encore plus concerné par l'élaboration des différentes relations sociales au sein du groupe, et surtout de ses modifications. Du coup, ce sont les personnages, individuellement, qui prennent corps plus efficacement. On s'attache ainsi à tous, les nombreuses scènes, intéressantes et bien écrites, mettant en valeur chacune de leurs particularités. En outre, il faut signaler que l'ambiance de ce Final Fantasy joue sur d'autres facteurs que les précédents. Tout en conservant l'aspect dramatique, le côté « on en met plein la vue du joueur tout le temps », une certaine légèreté, toujours en filigrane, nous débarrasse avantageusement du « trop sérieux ». Quasiment ennuyeuse, cette course au sensationnel qui pollue à mon sens Final Fantasy VIII (même s'il s'agit tout de même d'un très bon jeu) se retrouve fort judicieusement contre-balancée par un humour omniprésent. Chaque personnage, une fois encore, séduit ainsi par un trait de caractère un peu léger. Djidane court les jupons, Steiner maugré sans arrêt, Bibi et sa maladresse sont charmeurs, Garnet tentant de parler comme le peuple, amuse, Kweena ne pense qu'à manger tout et n'importe quoi, Amarant prend tout à la légère... les situations cocasses, amusantes, reviennent toujours au bon moment pour rythmer encore plus l'aventure.





Une balance impeccable

Alors que dans les précédents FF certains personnages captivaient moins (Barnet dans le VII m'a toujours saoulé par exemple), dans ce volet, tous sont réussis. En termes de psychologie, comme je viens de l'expliquer, mais aussi en termes de talents... ce qui me permet d'enchaîner, avec brio il faut le reconnaître, sur les aspects plus techniques du jeu. Final Fantasy IX renoue un peu avec ses racines à cet égard. Chaque personnage dispose d'une « classe », même si elle n'est pas explicitement signifiée. Djidane est voleur, Bibi mage noir, Freyja chevalier dragon, Garnet mage blanc et invocatrice, Kweena utilise la magie bleue (qui consiste à récupérer les talents ennemis en les mangeant)... Chacun offre un panel d'habilités personnelles, utiles et bien différenciées. Ces différences évoluent et sont creusées ensuite par l'équipement. Chaque objet permet en effet aux héros d'accéder à de nouvelles disciplines, lorsqu'ils les portent. Suivant leur classe et le type d'objet, ils auront accès à des talents spécifiques (même si beaucoup sont communs à plusieurs classes). Une fois équipés, il faudra en outre « activer » ces compétences, en distribuant des pierres spéciales. Le nombre de pierres disponibles augmente avec le niveau du personnage. Certains talents demandent évidemment plus de pierres que d'autres pour être activés. Ensuite, à l'issue de chaque combat, des points d'habilité sont distribués. Après l'accumulation d'un certain nombre de points, variant encore une fois en fonction du talent, le personnage apprend celui-ci ! Il n'a donc plus besoin par la suite d'avoir l'objet équipé pour pouvoir l'activer. Le système se révèle parfaitement équilibré, et bourré de subtilité : comment bien répartir les pierres ? Vaut-il mieux garder une arme moins puissante pour finir d'apprendre un talent important mais cher, ou bien en équiper une meilleure et s'en passer ? Tel objet unique ou rare doit-il être exploité par tel personnage, ou tel autre ? En outre, on distingue deux types d'habilités : combat et support. La première ne nécessite pas de pierre pour fonctionner, il suffit que l'objet soit équipé pour que le



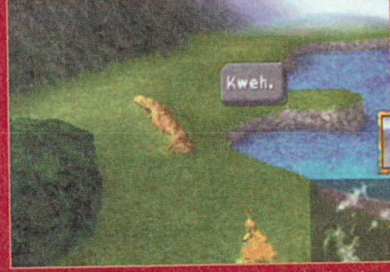


De temps à autre, les décors jouent avec de bons vieux scrollings parallax pour donner un effet de profondeur avec l'arrière-plan.

Chocobo !

Cette fois, il ne s'agira pas de les accoupler ou de les entraîner... Les chocobos de FF IX serviront à dénicher des objets planqués un peu partout. Enterrés, c'est le bec du chocobo qui vous permettra de mettre la main dessus, après avoir eu une idée de leur localisation grâce aux chocographes. Le chocobo lui-même gagnera de l'expérience, à mesure qu'il trouvera des items cachés dans la forêt chocobo (ceux de la carte ne comptent pas), lui permettant de creuser plus vite et plus profond !

Après un passage dans la forêt chocobo, vous apprendrez qu'il est possible de collectionner les « chocographes »...



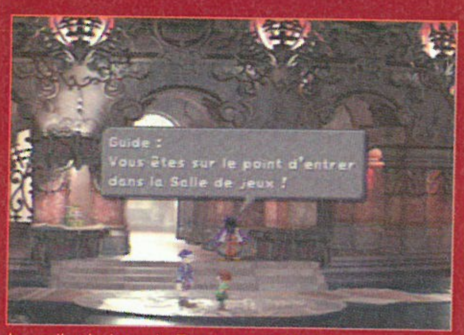
Les chocographes donnent des indications sur les endroits où creuser sur la carte, pour trouver les items qui sont enterrés.

Mini-gameplays

Plusieurs scènes particulières varient un peu l'action, comme dans Final Fantasy VII. Si certaines sont carrément des mini-games, ou même des aspects à part entière du jeu, d'autres sont juste un court passage éprouvant votre habilité à la manette, comme la chorégraphie du combat de la pièce jouée par Tantalus au tout début du jeu...



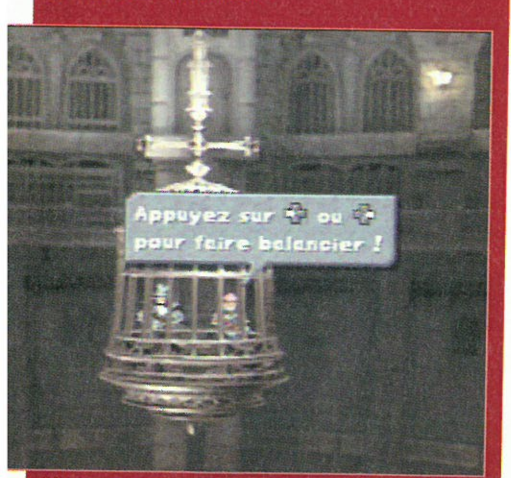
Ce combat un peu spécial vous fait tomber face au Julien Lepers du jeu... pour un petit quiz de rapidité !



La salle de jeux de Treno vous permettra d'affronter des adversaires divers au Tetra Master.



Une des phases de jeu amusantes : les sables mouvants desquels il faut se dépêtrer en martelant la manette.

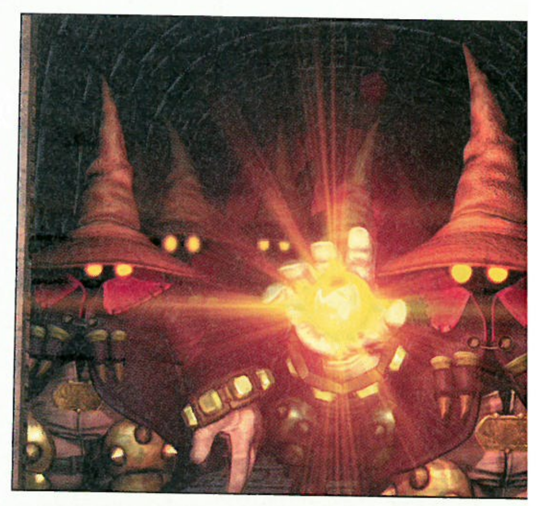


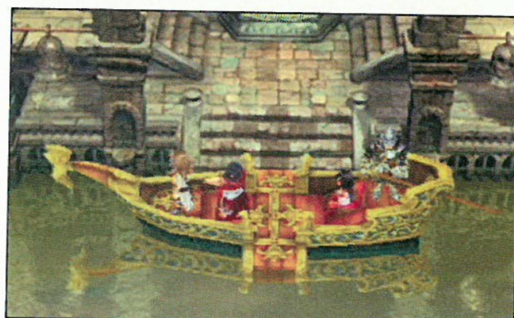
Une autre, où cette fois c'est le rythme qui compte pour imprimer un mouvement de balancier à la cage.

personnage puisse utiliser le talent. Cette catégorie regroupe les sorts, par exemple, les coups spéciaux, etc. La seconde récupère tout le reste, qui revient à des capacités qu'on qualifiera de « passives ». Contre-attaques, protections contre le poison, le sommeil, ou d'autres états anormaux, sont quelques exemples de ce type de capacités. Ce système est sans aucun doute le plus balancé qui ait été créé pour la saga. Il évite le syndrome du personnage surpuissant, qui a maîtrisé toutes les compétences du jeu, tout en permettant aux bidouilleurs de s'éclater à micro-manager leurs personnages. Enfin, n'étant pas aussi complexe que les précédents (comme les materia et leurs combos de fou), il permet aux joueurs souhaitant surtout se taper l'aventure sans prise de tête d'éprouver autant de plaisir que les fanas dans mon genre qui trouveront tout de même leur compte en heure de bidouillage.

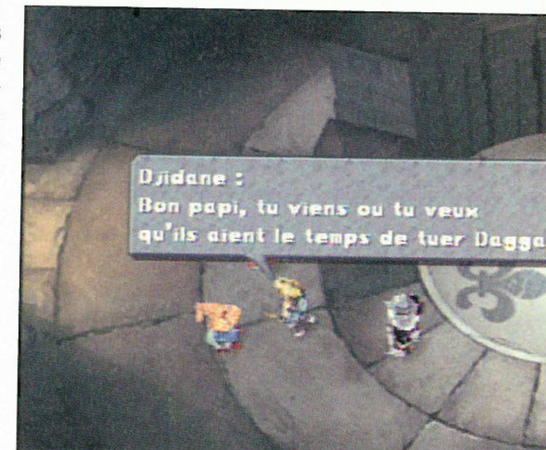
Une bonne synthèse

Le reste des systèmes de jeu offre les mêmes qualités. Le combat, par exemple, a été retravaillé pour permettre le retour à quatre personnages en même temps, au lieu des trois dans le VII et le VIII. Rien que ça, ça enrichit considérablement les combats, en offrant beaucoup plus d'interactions possibles et de tactiques différentes. Alliée aux modifications du groupe évoqué plus haut, cette possibilité a permis aux développeurs de régler encore mieux les combats, notamment contre les boss, et de créer des situations nécessitant beaucoup plus de jugeote et d'adaptabilité de la part du joueur. Par exemple, retrouvez-vous sans magie blanche (les soins), et de suite le combat devra être mené différemment... Les limites (les furies si vous préférez) sont toujours là, sous la forme du système de Transe. La jauge de Transe se remplit toujours à mesure que le personnage encaisse des dégâts, celui-ci passant en Transe lorsque la jauge est pleine. Leur apparence s'en trouve d'ailleurs modifiée, avec des couleurs souvent irisées, et un aspect mettant en avant leurs spécificités et leur pouvoir. En transe, chaque personnage hérite de nouvelles capacités qui lui sont propres, jusqu'à ce que la jauge redescende à zéro. Elle le fait petit à petit, à chaque action de combat qui a lieu. Les invocations, marque de fabrique de la série, sont bien évidemment de retour (même si vous n'y aurez pas accès tout de suite... à vous de découvrir pourquoi...), elles aussi. Elles donnent toujours lieu à des animations de toute beauté, qui heureusement, on l'attendait, sont tronquées après un certain nombre d'utilisations. Parce que person-

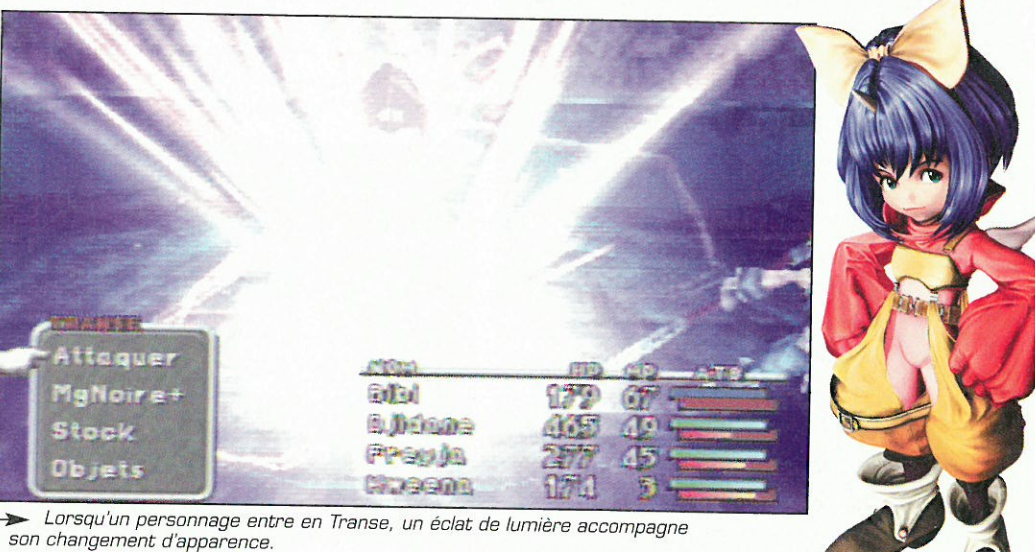




Sur ce plan, le reflet du bateau et les mouvements de l'eau montrent les derniers raffinements apportés par Square à leur moteur.



À part au début du jeu, les traductions sont très satisfaisantes... ouf.



Lorsqu'un personnage entre en Transe, un éclat de lumière accompagne son changement d'apparence.



La petite troupe, presque au complet : ne manque que la princesse Garnet. Enfin, Bubuete.

nellement, sur le VII, j'étais vraiment ennuyé à la fin : 13 chevaliers de la table ronde qui se pointent tour à tour, et ce 8 fois par gros combat, ça commençait à me gonfler ! Final Fantasy IX réintègre aussi des éléments qui manquaient cruellement au VIII, comme les mini-games. Je parle ici des petits trucs dans le jeu, comme sauter à la corde avec des fillettes, se livrer à des enchères, véhiculer des lettres pour le compte des Mogs, attraper des grenouilles... j'en passe. Bien entendu, vous me direz que le VIII offrait un jeu de cartes qui remplissait cette fonction. Oui, mais il est aussi là dans le IX, en ouatemille fois mieux, plus tactique, plus subtil, et jouable avec d'innombrables personnages. Voyez l'encadré pour les détails. Le retour des chocobos apporte aussi sa petite nouveauté ludique : ils peuvent creuser sur la carte en 3D, pour découvrir des items, souvent de valeur. Leur simple collection eût été déjà une motivation satisfaisante, mais leur intérêt se situe aussi directement au cœur du système des objets à équiper et des capacités qui leur sont liées.



Il est 5 heures...

... Paris s'éveille, et moi j'ai une dalle d'enfer et trop de sang dans mon système caféin. Mais vous vous en foutez bien, hein, vous vous voulez que je vous parle de la réalisation. Côté graphisme, FF IX ne souffre d'aucun défaut. Dans le VII, les personnages juste « gouraud shadés », sans textures, faisaient un poil cheap. Dans le VIII, ils pixellisaient légèrement et étaient mal intégrés aux décors, d'ailleurs très fixes malgré quelques efforts. Cette fois, le moteur de Square est parvenu à maturité. Les décors sont de toute beauté, fins, riches, réalistes et détaillés. Souvent, ils ont des sections qui bougent, comme un cours d'eau entièrement animé, ou une section escamotable qui révèle un passage secret, ou encore un morceau qui bouge et modifie les chemins que vous pouvez suivre. Côté 3D temps réel, les personnages sont légèrement moins détaillés que ceux de Chrono Cross, mais c'est bien normal, il y en a 4 à l'écran en plus des monstres. Ceux-ci sont d'ailleurs fantastiques, souvent de bonne taille, parfois vraiment massifs, et toujours animés

« Pendant ce temps... »

L'Active Time Event est une des nouveautés de ce volet. Il s'agit en fait tout simplement d'un signal, qui se déclenche à des moments prédéfinis, pour vous signaler que quelque chose d'intéressant se passe ailleurs dans le jeu, au même moment. En appuyant sur Select, on peut alors voir le ou les scènes en question. Ça permet de suivre un peu tout le monde lorsque le groupe se sépare complètement, par exemple.



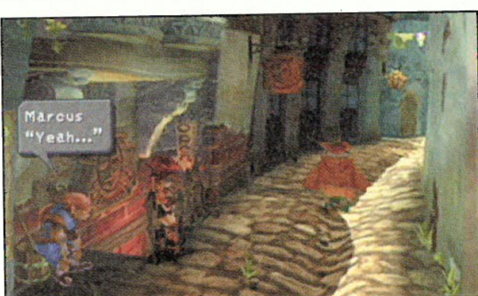
Les lettres « Active Time Event » se mettent à flasher en bas de l'écran.

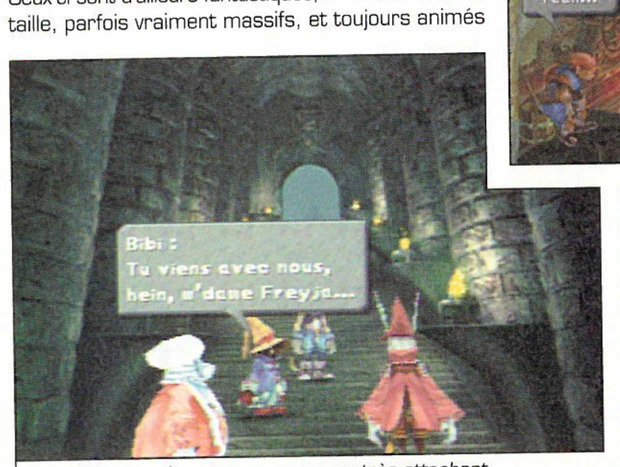


Chaque petite scène porte un titre, à vous de choisir quoi voir... sachant que l'ordre modifie souvent la suite, et qu'on ne peut pas toutes les voir !

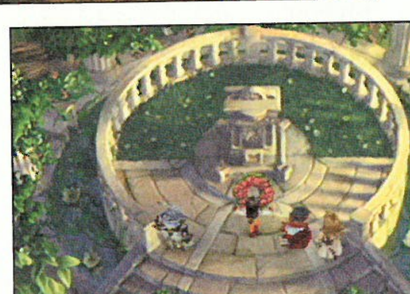
Que serait un FF sans quelques scènes en temps limité, pour mettre la pression ?







Bibi est vraiment un personnage très attachant.



Y a pas écrit La Poste

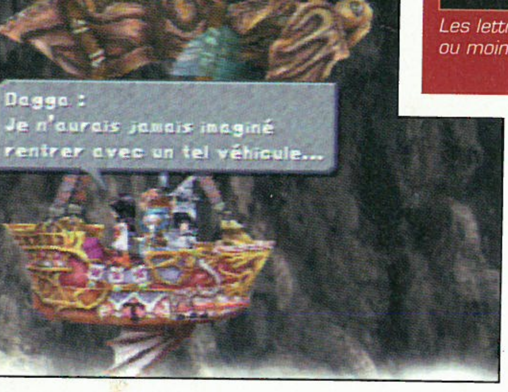
Les Mogs, complémentaires récurrents des chocobos, ont ici plusieurs fonctions essentielles. La principale, pour commencer, n'est autre que la sauvegarde ! Ensuite, ils vous fourniront l'aide et les tutoriaux, habituels et nécessaires, pour que vous compreniez les systèmes de jeu, et d'autres éléments. Enfin, ils maintiennent aussi un service postal, auquel vous pourrez participer en véhiculant des lettres d'un Mog à un autre. Car les Mogs aiment s'écrire... et raconter les événements plus ou moins importants qui ont lieu dans le monde. Comme vous en serez souvent un acteur principal, c'est l'occasion de voir ce qu'ils pensent de vos actions, ou mieux encore de comprendre à quel point vous êtes célèbre à un endroit ou un autre du monde !

Avec leur espèce d'appendice en forme de pompon rouge, vous ne pourrez pas les rater.

Les lettres en elles-mêmes sont plus ou moins intéressantes.



En appuyant sur Select, Les mogs se changent en aide contextuelle fort pratique.



avec fluidité. Les effets spéciaux n'ont plus rien à prouver. Les transitions transparentes avec les scènes cinématiques sont parfaites, les scènes elles-mêmes tenant, une fois de plus, du chef-d'œuvre, autant en qualité qu'en rythme, en montage et en cadrage. Les améliorations techniques possibles en matière de visuel étaient minces, tout de même, vu les jeux précédents, mais Square est tout de même parvenu à creuser encore un peu plus l'écart. Côté son, de même, il leur était difficile de faire mieux, mais de subtiles différences honorent également ce point. Attention : les échantillons sonores des musiques sont toujours aussi clairement synthétisés façon 16 bits, mais c'est tout de même moins criant. Les thèmes se contentent d'égaler ce qu'on a entendu précédemment, on peut peut-être leur reprocher de boucler un peu trop cette fois (on ne peut pas tout avoir). Il n'y a que la musique des combats standard qui m'irrite vraiment à la longue... ça tombe mal, c'est la plus entendue. Vivement qu'on puisse se débarrasser de ces pauvres 2 Megs de Ram qui empêchent les compos de prendre une dimension symphonique !

Merci Square

Après les 4 CD de jeu, le message est clair : Square a réalisé là l'épisode hommage, en quelque sorte, bourré de clins d'œil aux volets précédents, depuis la Nes jusqu'au VIII, réalisant une synthèse parfaitement équilibrée de l'ensemble de la saga. Un titre qui sent définitivement le « merci » aux fans passés, présents et futurs. De tous, Final Fantasy IX arrive aisément dans mon top 3, probablement avec le VII, et sans aucun doute avec le VI (je ne compte pas le Tactics et les Game Boy...) ! Et pour ceux qui se demandent encore pourquoi je n'ai pas parlé de ce point, sachez que les traductions sont plutôt bonnes, malgré mes craintes initiales. Elles n'atteignent pas celles de la version américaine, mais si vous ne l'avez jamais essayée, peu vous importera... Pour tout vous dire, ils se sont même fendus de quelques traductions vraiment excellentes ; mention spéciale à celle de l'écriteau dans une des gares de Lindblum : « À nous de vous faire préférer les Taxair. – R.A.T.L. »

RaHaN

Notes

18 Technique
Le moteur est mature, gérant à merveille intégration de la 3D et effets cinématiques..

18 Esthétique
Un design exceptionnel, est-ce une surprise ? Par rapport aux autres, le meilleur, même.

17 Animation
Les personnages ont beau être moins gros, leurs animations sont plus réalistes que dans le VIII.

19 Maniabilité
Pour rater des menus, il faut y aller ! Toute l'interface, jeu de cartes compris, assure...

17 Sons
Le maximum a été fait côté musiques pour avoir des sons de meilleure qualité. Bruitages réussis aussi.

17 Durée de vie
Ce n'est pas le plus long, mais ses 4 CD sont bien bourrés. Disons au moins 40 heures de jeu.

+ Plus
Retour aux sources ! Le design, l'histoire, la réalisation. Pas de scène à la Titanic, ouf.

– Moins
Peut-être un peu linéaire. C'est le dernier sur PSone... Il m'a porté la poisse.

9/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Final Fantasy X et XI sont en cours de développement sur PlayStation 2. Sachant que la sortie du XI (qui est prévue online) aura lieu en même temps sur PC et PlayStation 2, et vu que j'ai toujours le dossier Xbox dans la tête, profitons-en pour rappeler que Squaresoft développera très certainement une version pour la console de Microsoft. Aucune annonce officielle n'a eu lieu, mais tout est là : les quelques mots de J Allard, des déclarations de Square vis-à-vis d'un accord à l'étude avec une « société de Redmond », et les critères, connus, qui ont toujours décidé l'éditeur à développer pour une machine spécifique... Alors wait and see, mais mon petit doigt est enthousiaste !

L'avis de RaHaN

SupeEer, j'adoOore ! Impeccablement réalisé, magnifiquement rythmé, avec des persos géniaux, une réalisation exceptionnelle et des systèmes de jeu très bien pensés, Final Fantasy IX est une perle pour les fans de la saga, et les autres. Mes craintes à l'égard des traductions enfin écartées, la voie est libre pour un verdict sans compromis : achetez-le.

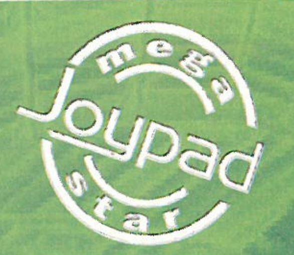
L'avis de Greg

Malgré quelques faiblesses dans la trame scénaristique, la globalité du jeu en elle-même se trouve être bien meilleure que celle du précédent volet. Personnellement, je reste sur mes positions et affirme que le meilleur volet de la PS reste le 7, mais ce 9, frais et entraînant, ravira les extrémistes de l'héroïc fantasy. Un achat indispensable, de toute façon.

Machine Dreamcast   Genre RPG



Grandia 2



Le voilà enfin, le premier gros RPG officiel sur Dreamcast ! Désormais, je crois bien que tous les genres sont représentés… En attendant les deux autres hits du genre, voilà déjà quelques heures de pur bonheur !





Les contrées à visiter sont super-nombreuses, ici vous ne voyez qu'une petite partie de la carte du monde.

Certaines magies et coups spéciaux impressionnent à mort… C'est trop beau !



Sorti en 1997 sur cette bonne vieille Saturn (et plus récemment sur PSone) le premier Grandia fait aujourd'hui figure de RPG culte. On se souvient encore de son excellent système de combat, de son scénario léger et de son ambiance enfantine… Lors de l'annonce de la Dreamcast au Japon, Game Arts s'est empressé de nous dévoiler les premières photos de cette suite prometteuse. Excitation générale. Deux ans et demi plus tard, la voici qui débarque enfin dans sa version officielle… Alors, je commence tout de suite avec la mauvaise nouvelle, c'est mieux comme ça : Grandia 2 n'a pas été traduit en français ! Une simple conversion de la version ricaine (certes très réussie), qui rebutera pas mal de monde ce mois-ci, sachant qu'Eternal Arcadia et Phantasy Star Online arrivent très bientôt chez nous, intégralement traduits dans notre belle langue… Ghrrr, ça se prend plus au sérieux un titre comme ça, « Môsieur Ubi Soft » ! Bref, c'est bien dommage encore une fois… Mais bon, ce deuxième épisode vaut tout de même bien un petit effort de votre part, vous serez mille fois récompensés !

Un peu plus adulte…

Si les similitudes avec Grandia premier du nom sont assez flagrantes dès le début de la partie (ambiance graphique et système de combat notamment, je vous en parle plus bas), il faut savoir que cette suite est plus « adulte ». Une quête un brin plus épique mais surtout un héros moins nunuche ! Fini le petit garçon tranquille qui ne rêve que d'aventures… Ryudo est un GeoHound, sorte de chasseur prêt à accomplir n'importe quelle mission, du moment qu'il est bien payé. Le fait que ces aventuriers s'occupent du sale boulot à la place des autres leur donne une réputation de durs, sans cœur et sans état d'âme… Vous êtes donc un mal-aimé, c'est comme ça, il faudra vous y faire ! Le truc sympa en plus, si vous comprenez bien l'anglais, c'est que les répliques de ce jeune homme sont souvent très marrantes. Il prend un tel plaisir à casser les autres ! Bref, Game Arts a tenu sa promesse en nous offrant effectivement une suite moins gamine. Mais revenons à nos moutons… Notre ami Ryudo et son aigle Skie acceptent, donc, au début du jeu, une nouvelle mission a priori banale et sans danger : escorter une certaine Elena jusqu'à une tour sacrée. Cette jeune prêtresse de l'ordre de Granas (le Dieu du Bien) est une spécialiste du chant et de l'exorcisme. Elle se rend dans cette tour pour participer à une cérémonie ancestrale, visant à prendre soin du sceau renfermant Valmar, le Dieu du Mal vaincu par Granas il y a des siècles… Vous vous en doutez, la cérémonie tourne mal et Ryudo sauve in extremis Elena. Une ère de chaos se prépare, et

You were surprised!

Selon la façon dont vous croisez les ennemis dans un donjon, vous serez placé différemment au début des combats… Ici, l'ennemi a très nettement l'avantage !



Éditeur	Ubi Soft
Développeur	Game Arts
Genre	RPG
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegarde (9 blocs mini)
Nbre de CD	1
Spécial	In english, pas de 60 Hz ?!
Existe sur	Rien d'autre

Des combats super-dynamiques !

Contrairement aux systèmes classiques au tour par tour, celui de Grandia 2 propose une gestion du temps hyper bien foutue. Non seulement cette dernière vous permet d'élaborer des tactiques bien particulières, mais elle rend surtout les combats extrêmement « vivants »... Les persos n'arrêtent pas de bouger, ils s'entraident, ca frappe de partout en continue, il y a des combos, des contres, des esquives... Contrairement à certains RPG classiques, en fait, on ne se lasse pas ici une seule seconde en enchaînant les joutes. D'autant que les ennemis sont visibles dans les donjons, les combats n'ont pas lieu aléatoirement comme dans un FF et il est possible d'esquiver les monstres quand on le désire.



L'ennemi en face de Roan s'apprête à frapper, une esquive vous permettra de reprendre le devant dans la jauge de temps !


Avec un peu d'entraînement, vous pourrez bientôt effectuer des combos magies-coups normaux... Et ca c'est la classe.

Prenez du temps dans les donjons, vous y trouverez régulièrement de l'équipement.




« Cancel » signifie que vous venez de zapper le tour de l'adversaire, ce qui permettra à vos alliés de passer à l'attaque avec sûreté.


Les ennemis sont visibles dans les donjons, ce qui permet d'éviter les combats quand on le souhaite.

l'aventure peut commencer aux quatre coins d'un monde coupé en deux par une fissure gigantesque (ça ne vous rappelle rien ?)...

C'est super-bôôô !

Et comment donc Houston ! Grandia 2 est juste magnifique ! Vous ferez évoluer votre petite équipe dans des décors enchanteurs, tant au niveau esthétique que technique... C'est simple, les villages et les intérieurs sont si beaux qu'on croirait presque de la 2D ! Mais non, tout cela est bien modélisé et texturé, on fait tourner la caméra dans tous les sens pour s'en convaincre !
L'équipe de graphistes a fait un boulot carrément irréprochable. De leur côté, la modélisation et les animations des personnages sont peut-être un peu moins parfaites, mais voir tout cela bouger à l'écran scotche littéralement. Il suffit de voir quelqu'un jouer pour avoir immédiatement envie de se plonger dans l'aventure (n'est-ce pas Gollum ?).

Et je ne vous raconte pas le système !

Mais le plus intéressant reste le système de jeu aux petits oignons concocté par les développeurs de Game Arts. On commence avec les combats qui reprennent globalement les principes instaurés par le premier épisode. En bas de l'écran, la jauge d'I.P. vous informe sur les tours de jeu. Les



Grandia 2

personnages (ennemis et alliés) se concentrent durant toute la partie bleutée et passent à l'action lorsqu'ils arrivent dans le rouge. Ensuite, à vous de choisir une action (attaquer normalement ou en Cancel, utiliser une magie, une compétence spéciale, un objet, etc.) qui s'enclenchera plus ou moins vite selon votre choix et vos statistiques. Le timing devient ainsi un facteur primordial, qui vous permettra tout d'abord de jouer avec les tours ennemis... Au lieu de frapper avec l'option Combo de base (plus puissante), il suffit d'opter pour le coup Critical. Si vous frappez l'ennemi alors qu'il prépare encore son coup (jauge rouge), son action est annulée (Cancel) et il passe son tour ! Envoyer un autre personnage sur ce même ennemi, avec un choix de Combo classique, pourra aussi vous servir à ralentir l'ennemi (Counter) pour permettre à votre ami de gagner du temps supplémentaire. Il y a trop de possibilités ! De manière plus classique, vous pourrez également effectuer des combos avec deux, trois, voire quatre personnages. Avec un peu d'entraînement, il sera même possible de combiner attaques normales et magies, ce qui permet de faire encore bien plus de dégâts ! En plus, visuellement ça a trop la pêche ! Côté équipement, on vous propose également de tout changer en plein combat pour vous adapter à l'adversaire (selon ses forces et ses faiblesses élémentaires). Autre option bien sympa, l'esquive permet de se dégager d'une attaque ennemie en courant vers un point défini. Là encore, le timing est super-important, puisqu'il faudra savoir prévoir précisément le moment de l'impact. Dans le cas d'une esquive bien faite, l'ennemi revient à la base de la jauge, tandis que l'allié ne perd qu'un tout petit laps de temps d'action et peut contre-attaquer rapidement ! Les possibilités d'action sont vraiment vastes et tactiques, alors que les combats affichent un dynamisme rare. Tout simplement excellent. Et si vous vous sentez



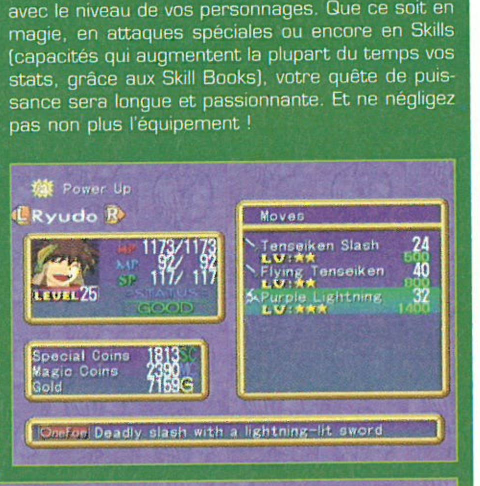
La boussole vous sera bien utile en ville ou dans les donjons, elle vous indique l'entrée, la sortie, les boutiques, etc.

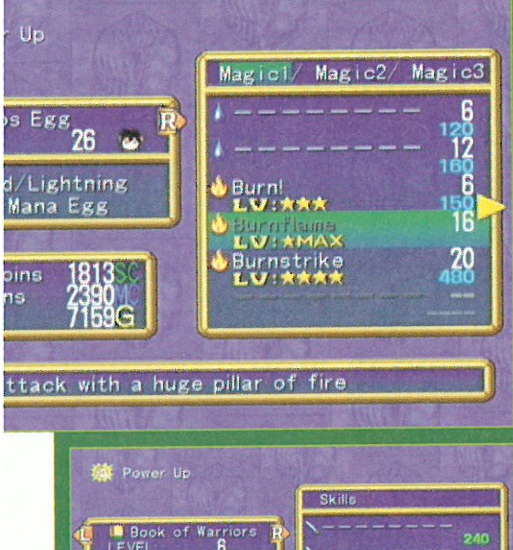


Certains coups spéciaux font énormément de dégâts...

Power Up !

Pour apprendre et augmenter le niveau de vos coups spéciaux, il faudra posséder tout d'abord un bon nombre de pièces de magie et de spéciales pour ensuite passer par le très excitant menu « Power Up »... Là, choisissez par exemple un emplacement vide et jetez un œil sur la fenêtre en bas de l'écran pour faire le bon choix. Les possibilités offertes sont vastes et augmentent encore avec le niveau de vos personnages. Que ce soit en magie, en attaques spéciales ou encore en Skills (capacités qui augmentent la plupart du temps vos stats, grâce aux Skill Books), votre quête de puissance sera longue et passionnante. Et ne négligez pas non plus l'équipement !



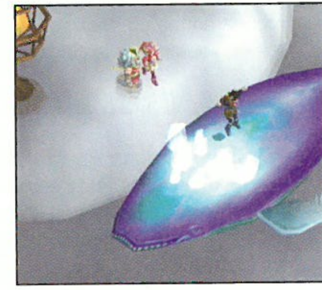






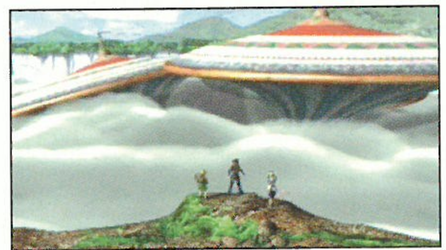
Les villages sont tellement beaux qu'on croirait un jeu en 2D !







Chaque sort possède sa zone de portée, ronde ou rectangulaire.

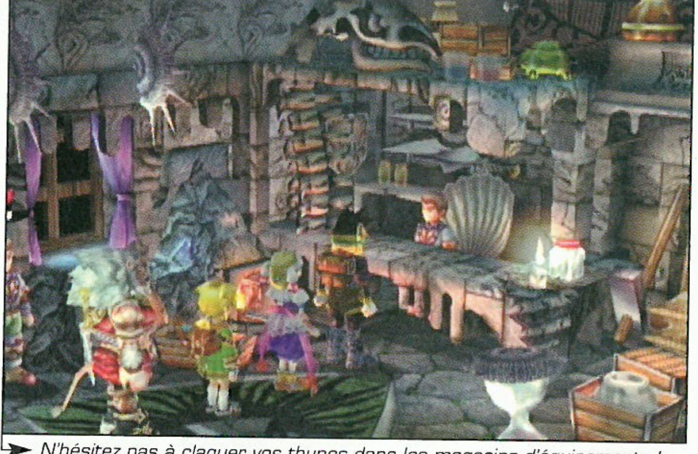


Contre les boss, le timing devient primordial.



perdu avec vos quatre personnages à gérer, le jeu vous propose même de les laisser se contrôler seuls, comme des grands, en choisissant différentes options : Intelligence Artificielle, offensives, défensives, curatives... Côté magies, il faudra récupérer des œufs de Mana et les équiper sur le personnage de votre choix, pour ensuite apprendre et faire monter vos sorts grâce aux pièces de magie récupérées après chaque combat. Les pièces spéciales vous permettront quant à elles d'en faire de même, mais avec les « Special Abilities » (coups spéciaux ou furies surpuissantes). Les Skill Books, enfin, vous serviront à rendre vos personnages plus puissants. Mais pour pouvoir les lire encore une fois, il faudra utiliser vos précieuses pièces de magie et de spéciales. Bref, les combats et la montée en puissance de vos personnages sont vraiment super bien pensés, à tel point qu'on a du mal à interrompre une partie ! Voilà, vous l'aurez compris, même si Grandia 2 ne possède pas l'envergure d'un FF (l'équipe et les moyens sont quand même vachement moins nombreux), il a tout de même un charme fou. Graphismes enchanteurs, ambiance excellente, persos attachants, système exceptionnel... Un RPG incontournable sur Dreamcast ! Tout en anglais mais incontournable quand même !

Julo



N'hésitez pas à claquer vos thunes dans les magasins d'équipements !

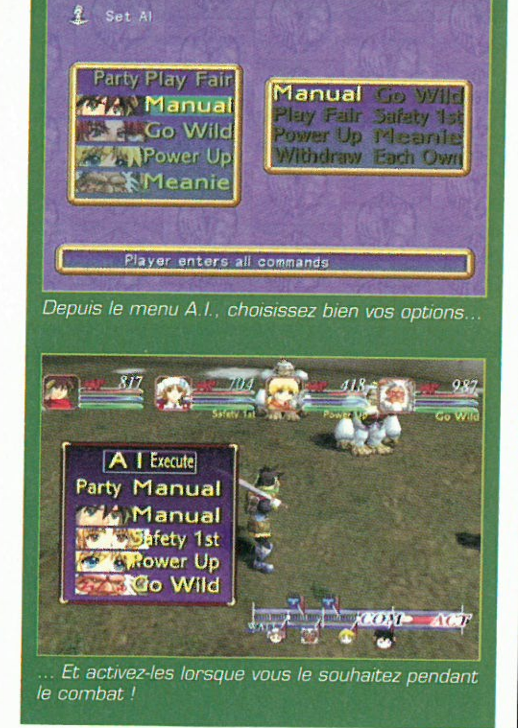


Chaque partie de Valmar est retenue dans des sceaux comme celui-ci.

De temps en temps, il sera possible d'orchestrer les conversations de vos personnages.

Pas de prise de tête !

Si le fait de diriger trop de personnages à la fois vous inquiète, il est toujours possible d'en laisser certains (ou tous) se débrouiller seuls durant les combats. Le menu d'A.I. (Intelligence Artificielle) vous permettra ainsi de choisir des attitudes particulières (7 en tout, plus ou moins offensives, magiques, curatives, défensives, etc.). Pratique pour certains combats, mais attention contre les Boss, hein...



Depuis le menu A.I., choisissez bien vos options...

... Et activez-les lorsque vous le souhaitez pendant le combat !

Sublime, attachant, intéressant... Jouez à Grandia 2 !



La modélisation des personnages est plutôt de bonne facture.



Durant le combat, la caméra adopte toujours des angles qui mettent l'action en valeur.

Note



17 Technique
Très bonne modélisation, textures et environnements travaillés... La DC au top !



18 Esthétique
Un RPG magnifique qui enchante les yeux à chaque détour de village.



15 Animation
Le jeu est fluide, mais les animations des personnages auraient pu être un peu plus travaillées.

17 Maniabilité
Une interface claire et agréable, un système de caméra manuel parfait, rien à redire.

17 Sons
Bruitages sympas, jolies musiques et doublages convaincants. Quelques passages trop silencieux.

17 Durée de vie
Une aventure longue et passionnante, un système génial pour un jeu carrément prenant !



Plus
Le système de combat et d'évolution.
Un jeu magnifiquement beau.



Moins
Pas assez de phases doublées.
Cinématiques rares, courtes et de mauvaise qualité.



8/10 Note d'intérêt

Plus loin...

D'après une ch'tite rumeur qui tourne sur le Net, il se pourrait bien que Grandia 2 soit adapté sur... PC ! Plutôt inhabituel comme portage console-PC, pour un jeu de ce type ! Mais bon, en tout cas le développement en serait déjà à 80 % de finition. La sortie mondiale serait prévue pour la fin de l'année 2001...

L'avis de Julo

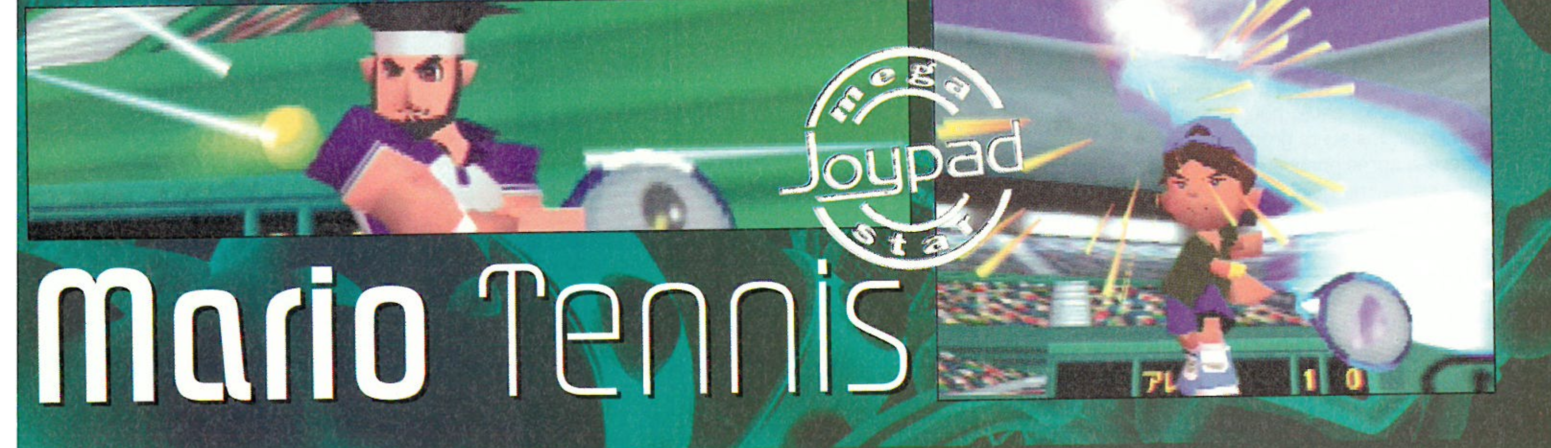
Grandia 2 m'a littéralement absorbé, j'ai complètement flashé dessus. C'est bien plus artisanal qu'un FF, ça se sent et c'est agréable. L'univers est attirant, le système de combat génial... Certes c'est en anglais, mais ne vous privez pas pour autant ! Mon autre coup de cœur du mois.

L'avis de Greg

Ce qu'il y a de bien avec l'Europe, c'est qu'on est les spécialistes pour gâcher ce que la Dreamcast offre de mieux. Après un Shenmue tout en anglais, on récidive avec l'un des meilleurs produits de la console, à savoir le très chouette Grandia 2, tout en anglais lui aussi. Bon allez, on va dire que vous avez besoin de bosser la langue.



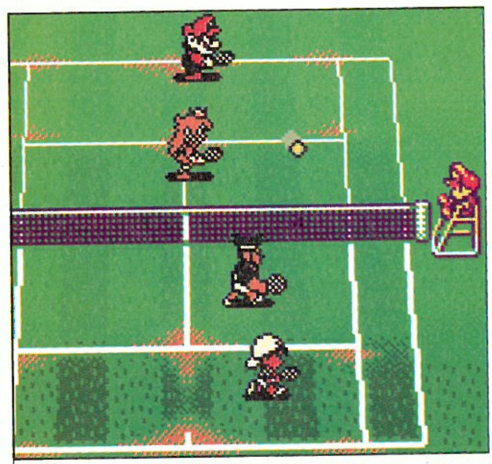
Machine **Game Boy Color** Genre **Jeu de tennis**



Mario Tennis

Mario Tennis sur Game Boy Color débarque enfin en version européenne. Que les amateurs de tennis éclairés se réjouissent : ce titre n'est rien d'autre que le meilleur soft du genre sur la portable de Nintendo !

Mario Tennis fait partie des jeux qui exploitent à merveille la palette graphique de la GBC. On reconnaît du premier coup d'œil la griffe Nintendo, avec des designs très mignons et colorés. Les animations, quant à elles, ne sont pas en reste non plus. Les personnages bénéficient de toute une tripotée de mouvements qui rendent les joutes de raquettes visuellement très dynamiques. De plus, les joueurs pratiquent un tennis digne des pros : ils plongent sur la balle, effectuent des revers, des coups droits… On est loin de l'ancestral Top Rank Tennis qui était, il faut le signaler tout de même, une sacrée référence de la vieille Game Boy noir et blanc. Évidemment, MT le détrône désormais les doigts dans le nez.



Le Double est un mode plein de rebondissements. C'est le cas de le dire !

fiche technique

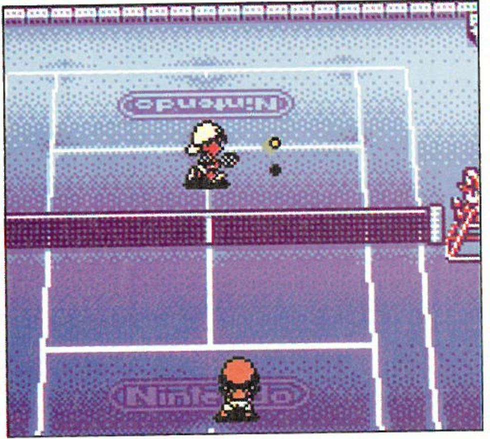
Éditeur	Nintendo
Développeur	Camelot
Genre	Jeu de tennis
Nbre de joueurs	1 à 4
Niveaux de difficulté	4
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegarde sur pile
Nbre de modes	4
Spécial	Compatible cartouche N64
Existe sur	N64

La maniabilité N64 !

Maintenant, creusons plus profondément dans la prise en main du soft. Les adeptes du Mario Tennis sur N64 ne vont pas perdre leurs marques, puisque le soft utilise le même système de jeu. Pour déployer une vaste panoplie de coups, il faut passer par un système de chargement des attaques à la raquette. Lorsque vous pressez une fois l'une des deux touches de la console en devançant la trajectoire de la balle, votre perso se met à clignoter. À ce moment, il est possible de presser une nouvelle fois A ou B pour effectuer un mouvement spécial qui se traduit par un lob ou un coup droit puissant, selon vos impératifs du moment. Ce qui confère à MT une jouabilité exemplaire et complexe qui satisfera les joueurs confirmés en matière de jeux de tennis. Cela dit, le titre peut se pratiquer à deux vitesses. En effet, les plus jeunes peuvent aussi recourir aux attaques de base, avec toutefois des échanges de balles plus longs. En bref, Mario Tennis jouit d'un gameplay décidément très ouvert !

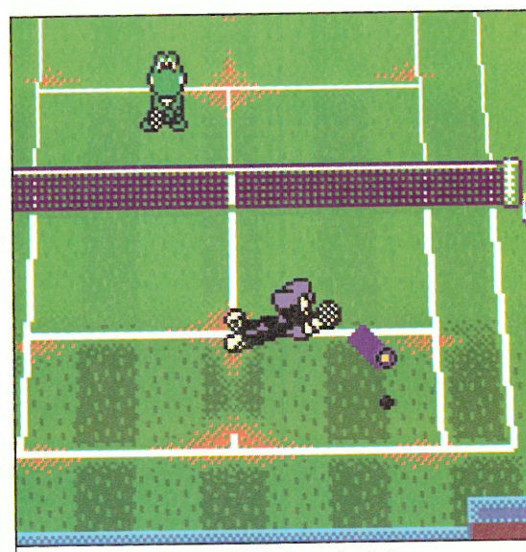
Un mode RPG captivant

On n'a pas toujours sous la main un ami pour l'affronter via le câble Link. Et puis, les matchs rapides peuvent à la longue nous lasser un tantinet. C'est pourquoi le père Nintendo a tout prévu : rien de tel qu'un bon petit RPG truffé de matchs en tous genres !

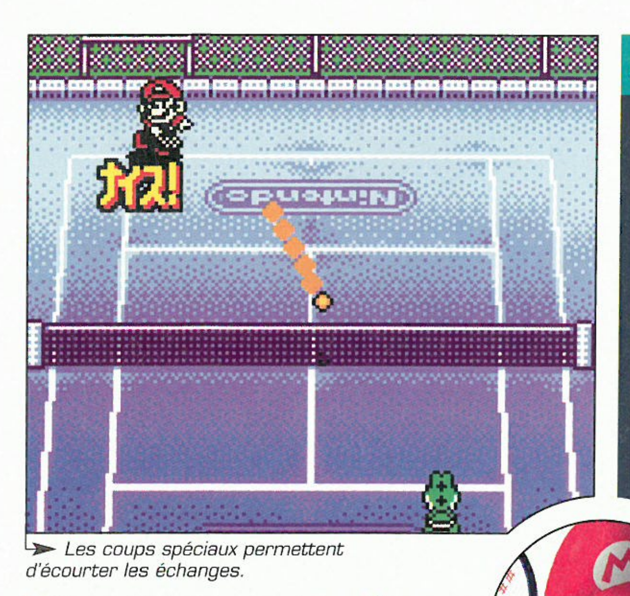




La motivation sera au rendez-vous puisque vous disposerez au final d'un joueur que vous aurez créé, et auquel vous aurez attribué des caractéristiques techniques (placements de balle, puissance, vitesse de déplacement…) remarquables en gagnant des points d'expérience. Autrement, ce mode vous met dans la peau d'un étudiant en tennis fort ambitieux. Avant de percer dans le milieu, il va tout de même falloir démontrer vos talents de sportif en grimpant dans l'ATP, à partir du bas de l'échelle. Comme dans les



Les personnages plongent sur les balles comme dans Virtua Tennis !



Les coups spéciaux permettent d'écourter les échanges.

Transfert de joueurs

Si vous détenez Mario Tennis sur N64, sachez qu'il est possible d'envoyer vos persos dans la cartouche via le Transfert-Pack. Il est même possible de s'entraîner sur N64 et d'exporter votre joueur amélioré dans la version Game Boy Color ! Ce qui n'est pas un mal si vos yeux sont trop fatigués par l'écran de la portable. Et puis, il est aussi vrai que jouer sur une télévision s'avère bien plus agréable.






jeux d'aventure, vous disposez d'un champ d'action assez libre. Ainsi, vous pouvez parler à tout le monde, prendre un petit déjeuner à la cafétéria, vous entraîner... Une fois lancé dans l'épopée, il sera difficile de se défaire de sa portable !

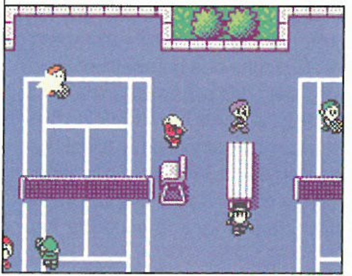


Des mini-jeux et blabla...

Mario Tennis recèle aussi tout un tas de mini-jeux en rapport avec la discipline. À la fois amusant et didactique, celui de Luigi vous permet de maîtriser vos placements sur le terrain. Un robot vous lance des balles que vous devez renvoyer dans des zones étoilées du court. L'épreuve de Donkey Kong, quant à elle, consiste à viser des panneaux de fruits qui se déplacent sur un mur... Il existe autant de mini-jeux que de protagonistes ! C'est vraiment le pied ! De plus, MT dispose aussi d'un dictionnaire des termes du tennis et il est en outre possible de transférer ou d'échanger ses joueurs avec la mouture N64 ! Mais ce n'est pas tout. Il y a aussi les joies du double (mon option préférée !), des courts délirants à gagner, des parties endiablées en link... Mario Tennis est tout bonnement génial ! L'ultime jeu du genre sur la portable couleur jusqu'à un hypothétique MT2, qui sait ?

Kendy

Le mode RPG vous fait affronter les élèves de votre école.







Notes


17 Technique
Pour de la Game Boy Color, le jeu s'en tire avec les honneurs. Aucun ralentissement ni clignotement à l'écran !


17 Esthétique
Très coloré, le mode RPG, entre autres, propose des graphismes époustouflants !


17 Animation
Les persos plongent sur les balles, sont mauvais perdants, jubilent... La panoplie des postures est vaste !


19 Maniabilité
Très maniable, l'interface de jeu est la même que sur N64.


17 Sons
Les sons et les musiques sont très « Nintendiens ». C'est-à-dire excellents et pleins de bonne humeur.


17 Durée de vie
Seul, on y rejoue sans se lasser (RPG, Partie rapide...). À plusieurs, sa durée de vie est quasiment sans usure.


Plus
Le jeu via le câble Link. La maniabilité de la mouture N64 ! Un mode RPG...


Moins
Le jeu en Link nécessite deux jeux de la même nationalité !


10/10 Note d'intérêt

Plus loin...

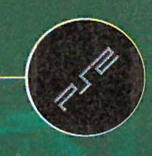
Dans le Top 30 des meilleures ventes de jeux (toutes consoles confondues) au Japon, Mario Tennis se retrouve classé à la 19e place. Le soft qui occupe la première position est aussi un titre Game Boy : Pocket Monster Crystal. On s'en serait douté... (chiffres du 23 décembre 2000).

L'avis de Kendy

Ne cherchez pas plus loin, le jeu de tennis ultime sur la portable de Nintendo est sans conteste Mario Tennis ! Avec son gameplay profond et ses tonnes de modes de jeu, difficile de faire la fine bouche ! Un must d'une puissance sans égale !

L'avis d'Angel

Incontestablement le meilleur jeu de tennis sur Game Boy. La jouabilité est encore presque meilleure que sur N64 et les graphismes sont de haut niveau. Avec l'introduction du mode RPG, la durée de vie atteint des sommets. Un must, un point c'est tout.









Kessen

Sorti au lancement de la PS2 au Japon, Kessen aura finalement fait le voyage jusque chez nous. Surprenant, pour un jeu si... japonais ! En tout cas, on ne peut que féliciter EA, qui se risque à nous proposer un titre vraiment atypique.

Vous pourrez diriger jusqu'à 12 unités dans les plus grandes batailles.

Au Japon, Koei est le spécialiste incontesté du wargame historique. Depuis de nombreuses années, il aura proposé aux joueurs nippons de revivre moult périodes et batailles mythiques du Japon et de la Chine, avec notamment la saga des « Romance of the three Kingdoms », dont aucun épisode n'aura été adapté chez nous... Avec Kessen, Koei a voulu ouvrir sa série de jeux de stratégie à un plus large public, en simplifiant tout d'abord la formule, mais surtout en profitant de la puissance qu'offre la PS2 pour nous proposer quelque chose de plus attrayant, visuellement parlant. Regardez les quelques photos qui accompagnent ce test : Kessen est vraiment magnifique ! Bon, certains râleurs comme notre bon vieux Kendy se plaindront évidemment de l'aliasing et des scintillements, mais franchement ça reste super-beau, tant dans les cinématiques que dans les scènes intermédiaires utilisant le moteur du jeu. Mais il n'y a pas que ça, hein, tout ce que l'on pourrait qualifier « d'emballage » a été ici soigné. Chacune des batailles est introduite par une voix-off, avec des schémas animés « à la Risk », des cinématiques pour introduire les personnages, etc. On pourrait comparer la présentation générale du jeu à un documentaire sur le Japon féodal, qui vous proposerait, à chaque fois qu'il serait question de bataille, de prendre le contrôle des événements.



Remporter un duel vous permettra de diminuer le zèle des troupes adverses, ce qui les empêchera d'effectuer des manœuvres spéciales.

La bataille décisive !

Durant votre première partie, vous incarnerez Ieyasu Tokugawa, personnage bien connu de tous ceux d'entre vous qui auraient étudié l'histoire du Japon ancien... Ouais, je sais, vous n'êtes pas très nombreux ! Bref, ce puissant Shogun, commandant suprême des armées de l'Est, avait pour ambition de réunifier définitivement le Japon. Après la mort d'Hideyoshi, son prédécesseur, Tokugawa ne respecta pas sa volonté de laisser le pouvoir au clan Toyotomi, et décida de prendre lui-même les rênes de l'archipel. Une série de six « batailles décisives » (ou « Kessen » en Japonais, eh oui) s'ensuivra donc, dont la plus connue se déroula à Sekigahara. Après une jolie petite intro qui met bien dans l'ambiance, vous serez directement plongé au cœur du sujet, avec une première joute contre l'armée de l'Ouest. Là, vous distinguerez d'abord deux phases de jeu distinctes. La première vous propose de donner des ordres à vos unités (se déplacer, attaquer, etc.), histoire de prendre l'avantage. Lorsque deux unités ennemies se rencontrent, le combat s'enclenche automatiquement. Selon le nombre de soldats et surtout le moral des troupes (un facteur très important dans le jeu), l'une des deux pourra dominer ou être mise en déroute. À vous d'être fin stratège et de faire les bons choix en encerclant votre ennemi,

Les scènes intermédiaires ont vraiment la pêche, elles rendent les batailles vivantes et donnent une ambiance épique géniale.



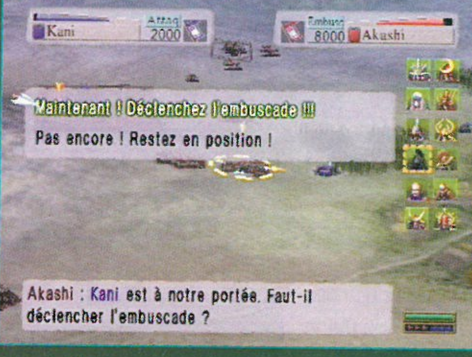
Pour pouvoir jouer contre Tokugawa, il faudra d'abord finir le jeu avec l'armée de l'Est.

fiche technique

Éditeur	Electronic Arts
Développeur	Koei
Genre	Stratégie
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	2
Difficulté	Facile (première partie)
Continues	Sauvegarde (216 KB)
Nbre de batailles	6 et 2 camps
Spécial	Entièrement en français
Existe sur	Rien d'autre

Planifier pour mieux gagner

Après deux ou trois batailles, un didacticiel vous en dira plus sur la phase de planification. C'est à partir de ce moment que vous pourrez vraiment exploiter toutes les possibilités stratégiques du jeu. La phase politique vous permet tout d'abord de corrompre certains officiers adverses, histoire qu'ils se retournent contre votre ennemi durant une bataille (attention, il peut refuser aussi !). Il sera également possible de repenser complètement chacune de ses unités, en changeant de formation (serpent, tenaille, etc.), de type de soldat (arquebusiers, archers, cavaliers, etc.) pour enfin obtenir un maximum de manœuvres spéciales. Excellent. Ensuite, une vraie phase de planification de la bataille s'enclenche. Là, vu du dessus, vous pourrez placer vos unités où vous le souhaitez, les embusquer pour surprendre l'ennemi, choisir le chemin à emprunter jusqu'à l'adversaire (pour le prendre de face ou encore le surprendre, mais aussi profiter du relief de la map)... Bref, il y a vraiment de nombreuses possibilités. Et si tout cela vous prend la tête, il est toujours possible d'utiliser les plans de base, sans y retoucher (en mode Hard il va quand même falloir vous y mettre !). Rhââ, si seulement le jeu était plus long !



en le prenant à revers, etc. L'Intelligence Artificielle de vos unités saura se débrouiller toute seule, mais il faudra tout de même savoir prendre les devants. Les ordres à donner sont assez complets, puisqu'il sera possible, tout d'abord, de déplacer vos troupes à un endroit particulier, pour vous placer stratégiquement en utilisant les variations de la map (reliefs, zones de forêt...). Il sera également possible de demander à une unité de foncer droit sur l'ennemi pour passer à l'attaque, mais l'ordre le plus sympa reste le passage en « manœuvre spéciale »... Chaque unité en possède 3 ou 4, qui diffèrent selon la nature de la formation, le nombre et surtout le type de soldats présents dans les rangs (cavaliers, arquebusiers, archers, ninjas, etc.). Vous utiliserez ainsi certaines unités à distance, pour envoyer par exemple des volées de flèches, histoire de réduire le nombre de soldats en face avant d'envoyer vos cavaliers ou vos ninjas. Le truc sympa, c'est que chacune de ces manœuvres sera l'occasion pour le jeu d'afficher de magnifiques scènes intermédiaires, vraiment pêchues et juste magnifiques. Tout cela, couplé à des musiques orchestrales de très bonne qualité, fait qu'on pardonne presque complètement la pauvreté graphique des phases de stratégie temps réel (vraiment indignes d'une PS2, sans blague)... On se lance dans cette ambiance épique vraiment réussie et on reste volontiers devant son écran pendant des heures, tant c'est tripant. D'autant qu'après quelques didacticiels bien foutus (on n'a même pas besoin de notice finalement), on découvre un système de planification (cf. encart) tout simplement excellent.



Les phases de stratégie temps réel sont super-moches... Des petits tas de bouillie de pixels qui font peine à voir sur PS2.



Génial... mais trop court !!!

Eh oui, le gros problème c'est qu'on fait le tour du jeu vraiment trop rapidement. C'est bien dommage, le jeu ne compte que six batailles (dont la moitié sont assez courtes) et l'on plie tout ça en cinq heures environ (le niveau de difficulté est en plus très peu élevé)... On nous propose ensuite de refaire le jeu en incarnant l'armée de l'Ouest, certes, mais ça reste vraiment réduit pour un jeu de ce genre... Les plus acharnés finiront même cette deuxième campagne pour délocker le mode Hard (qui permet de refaire chaque mission indépendamment, en plus difficile), mais bon, tout cela n'est que durée de vie artificielle... Dommage, car l'expérience vaut tout de même bien le détour ! Dans l'immédiat, je vous conseille de tirer profit du marché de l'occase... Ou sinon d'attendre gentiment Kessen II, en espérant qu'il sorte un jour chez nous et qu'il soit bien plus long !

Julo

Les manœuvres spéciales les plus puissantes ne seront disponibles qu'après les premières batailles.



Note



Technique
Les scènes intermédiaires sont vraiment impressionnantes, mais le reste aurait pu être un peu plus soigné..



Esthétique
Cinématiques magnifiques et cut-scenes grand spectacle pour une excellente ambiance graphique.



Animation
Aucun problème de ralentissement ou de frame rate, mais des personnages bien mal animés.



Maniabilité
On s'embrouille un peu au début dans les phases en temps réel, mais dans l'ensemble l'interface est efficace.



Sons
Bruitages assez réussis et musiques magnifiques contribuent à l'ambiance épique des batailles.



Durée de vie
Le point faible du jeu, avec seulement 6 missions, 2 camps et un mode Hard pour relancer faussement l'intérêt...



Plus
Un bon nombre de possibilités lors de la planification. Une super-ambiance.



Moins
Trop facile et trop court ! Phases temps réel un peu moches.



Note d'intérêt

Plus loin...

La suite de Kessen est déjà en préparation au Japon, chez Koei. Prévu pour le début 2001 si tout se passe comme prévu, ce nouvel épisode nous emmènera cette fois en Chine, pour la fameuse guerre des trois royaumes (une époque chère au développeur). La principale nouveauté de cette suite, outre les améliorations d'ordre technique, sera l'apparition de superbes magies... Et, on l'espère aussi, d'une meilleure durée de vie !

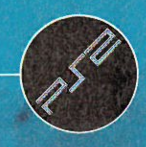
L'avis de Julo

Kessen m'a beaucoup plu. Il propose pas mal de possibilités tout en restant facilement abordable et en met vraiment plein la vue durant les batailles ! Un jeu de stratégie bien pêchu, bien pensé, bien présenté... mais aussi bien trop court ! Quel gâchis !

L'avis de Greg

Samourais, bonsais, geishas, tous les mystères de l'Orient se sont donné rendez-vous... non, on va le tourner différemment. Pour ceux qui s'intéressent un minimum à la culture japonaise, Kessen sera un super « Apprendre l'histoire du Japon en s'amusant ». Les autres trouveront là un wargame grand spectacle amusant, accrocheur mais un peu court.

Machine PlayStation 2 Genre Combat de Mechs



Armored Core 2



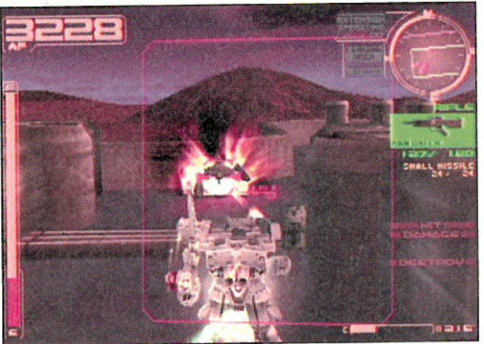
Amateurs de combats technologiques et de cyber, le second volet d'Armored Core débarque sur PS2. La machine semble fonctionner correctement, mais quelques petits grains de sable viennent enrayer cet engrenage pourtant bien huilé.

De nouveau, le bon vieux coup du « terraforming » fait sa réapparition dans un jeu cyber. Après que la planète Mars a été colonisée, plus de la moitié de la population de la Terre en a pris possession. En ces lieux, trois grandes compagnies se partagent la production de Mechs (Zio Matrix, Emeraude et Blitz corporation). Suite à une rapide évaluation de vos capacités, vous irez d'un pas lourd de plus de 10 tonnes rejoindre la troupe des Ravens, groupe de pilotes indépendants au service de ces corporations. Les missions débutent, et le seul objectif sera de détruire tout ce qui se trouve dans la ligne de mire de votre engin. Basique et complexe à la fois.

Une customisation infinie

Armored Core 2 permet, au début de chaque mission, d'avoir accès à 6 parties distinctes : le garage, le magasin, les mails, les missions, les arènes et le système. Le garage est l'endroit où vous allez chouchouter votre robot et lui préparer un équipement aux petits oignons. Pour ce faire, patience et réflexion seront requises. En effet, plusieurs millions de combinaisons sont possibles pour construire son robot. De la couleur des pièces au remplacement de chaque partie métallique, en passant par la création de son emblème, ici tout est modifiable. Pour créer un robot surpuissant, plus agile… le magasin sera le meilleur endroit pour associer ce qui vous semble bon pour son équilibre. Tous les composants des 12 parties des Mechs peuvent donc être achetés ou vendus : la tête, les jambes, les bras, le radiateur, le générateur, l'énergie… sans oublier les extensions d'armes. Pour le bras droit, ce sont des pistolets ou des mitrailleuses qu'il sera possible de s'offrir. Des lasers, très efficaces pour les combats rapprochés, équiperont le bras gauche. Enfin, pour les épaules, ce sont des missiles, des mitraillettes, des canons ou encore des rayons plasma qui vous feront une carrure de « speedballeur ». Évidemment, tout cet arsenal de guerre n'est pas en libre service, et c'est là qu'intervient le système des missions. Contrairement à certains titres qui ne proposent qu'un principe ultra-linéaire avec des missions à remplir les unes après les autres, Armored Core 2 permet d'avoir le choix entre plusieurs objectifs en même temps. Selon votre équipement et votre rage de vaincre, vous pourrez opter pour des missions plus ou moins difficiles. En remplissant avec succès le travail demandé, une récompense vous sera allouée en fonction de vos bons et loyaux services. C'est donc avec cet argent que vous pourrez ensuite faire du shopping.

Toutes les parties du corps métallique peuvent être changées.



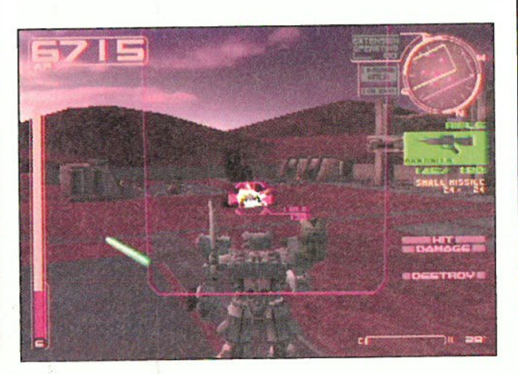
Le radar indique les positions ennemies et les limites de l'aire à ne pas dépasser.

On vous aurait menti ?

Non, mais le magot que l'on vous remettra ne correspondra que très rarement à ce que l'on vous avait promis. Ce ne sont pas des arnaqueurs, mais à la fin de chaque mission, des crédits seront soustraits selon le nombre de munitions gaspillées, les dégâts subits… Il peut même arriver que vous soyez à découvert, comme dans la vraie vie ! Malgré cela, il sera toujours possible de continuer son petit robot de chemin, mais la partie sera encore plus corsée. Eh oui,

fiche technique

Éditeur	Ubi Soft
Développeur	From Software
Genre	Combat de Mechs
Nbre de joueurs	1 à 2
Niveaux de difficulté	1
Difficulté	Difficile
Continues	Sauvegarde
Nbre de missions	45
Spécial	i-Link
Existe sur	Rien d'autre

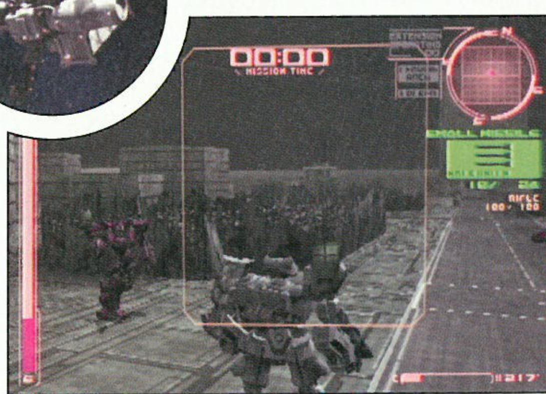




Dans de nombreuses missions, les attaques viennent également de l'espace aérien.

Votre robot arbore cette couleur jaune lorsqu'il est touché.

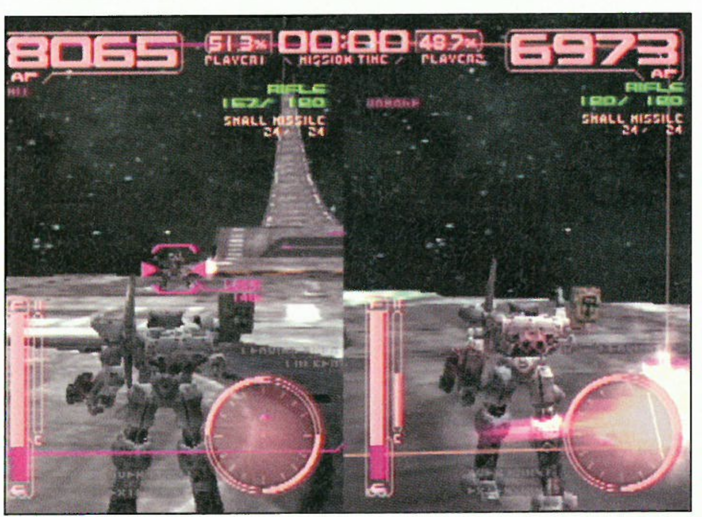
Au corps à corps, les déplacements véloces sont la clé de la victoire.

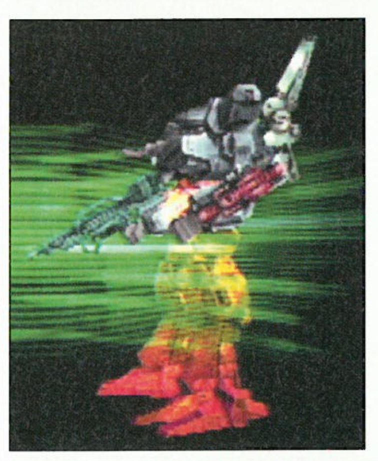


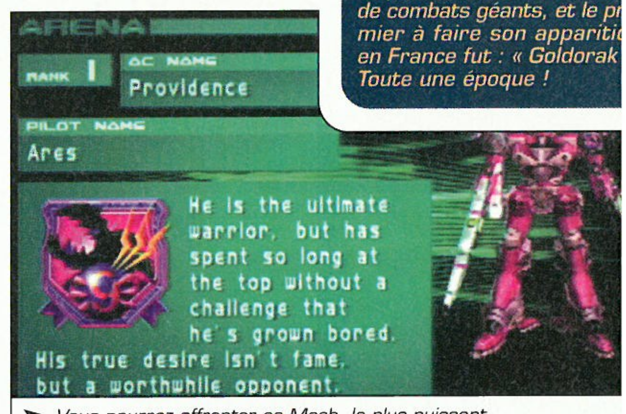
Empêcher l'adversaire de se planquer en détruisant les éléments du décor.

sans thune, pas d'amélioration, et sans amélioration pas facile de déplacer son Mech de 10 mètres de haut. Et c'est bien là une des faiblesses d'AC2. La maniabilité pèche par les déplacements parfois difficiles des robots, notamment pour se retourner mais aussi dans le système de visée, qui demande à être continuellement en mouvement pour cibler les ennemis. Techniquement, AC2 possède de grandes qualités, à commencer par les animations. On prend vraiment plaisir à regarder bouger ces monstres métalliques très détaillés et qui bénéficient d'une bonne Intelligence Artificielle. La quasi-totalité des environnements est anti-aliasée, les textures sont fines mais manquent malheureusement de détails. Concernant les explosions, c'est du grand art, un véritable festival pyrotechnique avec de la fumée. On ne se lasse pas d'admirer les dégâts que l'on cause avec son armement ultra-sophistiqué. Mais dans l'ensemble, AC2 souffre d'une trop grande répétition dans les missions. Hormis quelques objectifs différents (escorter un cargo, protéger un train, délivrer des robots prisonniers, défendre un point ou désamorcer des bombes sur une plate-forme pétrolière), le but basique consistera à tout péter. Sans parler du mode Link, ni du mode Versus en écran splitté, il vous est donné la possibilité de vous faire un nom dans le monde des Mechs. Avec le mode Arène, vous devrez défier 49 autres combattants pour atteindre le plus haut rang du classement. Dans chacune de ces arènes, assez petites, vous devrez affronter différents types de robots plus ou moins puissants, et dont la technique diffère (corps à corps, combat dans les airs...). Rien de très original une fois encore. En définitive, Armored Core est un bon petit jeu qui saura trouver son public, mais ne s'adresse qu'aux amateurs de Gundam, ou à ceux qui furent déçus par Slave Zéro.

Mister Brown







Vous pourrez affronter ce Mech, le plus puissant de sa génération.

Note



Technique
Le moteur 3D affiche quelq ralentissements, rien de gra Le jeu est anti-alia



Esthétique
Les environnements sont t bien texturés, de magnifiques explosio



Animation
Les Mechs et les autres eng sont parfaitement anim



Maniabilité
La prise en main demar une certaine dextérité. Les rob ne tournent pas facileme



Sons
Des musiques techno p amateurs et une bonne ambiar générale pour les bruitag



Durée de vi
Longue pour termi l'ensemble des missions et pour deve le numéro 1 des arèn



Plus
Les animations des robo Les effets d'explosio



Moins
La maniabilité des robo Trop répét



Note d'intér

Plus loin...

Les Mechs (ou les Mecha sont issus, on ne s'en sera pas douté, des dessi animés japonais comme « Ghost in the Shell ». C sont des véhicules plus o moins humanoïdes (comm dans la Guerre des Monde Le plus connu de ces robo de combats géants, et le pr mier à faire son apparitio en France fut : « Goldorak Toute une époque !

L'avis de Mister Brown

Visuellement, Armored Core 2 est très réussi mais souffre par son manque de scénario, et par son aspect répétitif. Néanmoins, un bon petit jeu qui utilise enfin à leur juste valeur les capacités de la PS2, mais qui ne s'adresse qu'aux amateurs de robots et aux fans de Goldorak.

L'avis de Greg

Vous connaissez tous Pokémon ? Ca tombe très bien puisque Armored Core n'a rien à vo avec ce dernier. Jeu de robot captivant à la difficulté très élevée, il gardera éveillés les acharnés pendant des heures, alors que les petites frappes laisseront vite tomber. Un tips : faites reset si vous mourrez, ca évitera les découverts pour racheter de l'armemer

Machine **Dreamcast** Genre **Action/Stratégie**



Rainbow Six



Ouaip, les SWAT c'est notre passion. En ce moment, on n'arrête pas de jouer à Urban Operation, l'add-on de Rogue Spear sur PC. C'est trop bien de sniper. Alors du coup, revenir sur R6, ça nous fout un peu les boules, d'autant plus qu'on y retrouve toujours les mêmes bugs !

Inspiré des nouvelles de Tom Clancy, Rainbow Six conte les opérations secrètes d'une milice internationale spécialisée dans le contre-terrorisme. Le soft vous propose de délivrer des otages, d'installer des caméras de surveillance, d'assassiner des despotes de pays étrangers… d'accomplir de vraies missions de Forces Spéciales, quoi ! L'approche tactique et la furtivité seront les maîtres-mots de R6. Il va falloir être fourbe pour pouvoir s'infiltrer avec la plus grande discrétion dans les différentes bases adverses. Sur PC, le titre était l'un de nos amusements favoris avant la sortie du divin Rogue Spear. Sur DC, il semblerait que le temps ait fait ses ravages et que désormais le soft paraisse un peu dépassé et ce, sur tous les plans. D'où la différence de note par rapport à l'import.

Un jeu qui a mal vieilli

Décortiqué par Willow il y a six mois environ, il faut avouer que Rainbow Six ne tient plus trop la route au niveau de sa réalisation. Les SWAT arborent une modélisation assez cubique et les textures demeurent assez simplistes. De plus, la barre des tâches qui vous permet de basculer en mode Assaut, ou Escorte, occupe une portion trop importante de l'écran, ce qui vous laisse au final un champ de vision trop restreint si vous décidez d'utiliser la représentation à la troisième personne. Autrement, il est possible d'enlever ce menu gênant grâce à une touche du clavier DC, mais vous ne pourrez plus voir vos armes ni savoir dans quel mode se trouve votre équipe. Dans les niveaux complexes, l'animation rame sans atteindre toutefois le degré de lenteur d'Hidden and Dangerous. Mais bon, il faut aussi savoir que Rogue Spear, disponible dans le même temps sur Dreamcast, propose une réalisation nettement plus aboutie.

Une prise en main complexe

Initialement, R6 est un soft issu du monde des PC, avec des tas de touches au clavier et une visée à la souris. Sur Dreamcast, reproduire autant de fonctions (changer les modes offensifs, recharger son arme, se mettre en vue infrarouge…) sur une manette n'est pas une opération si simple. C'est pourquoi le jeu dispose d'une prise en main assez compliquée avec des touches annexes à maintenir (la croix de direction !), pour accéder à de nouvelles commandes. On s'emmêle gravement les pinceaux, et après une bonne heure de jeu, il est toujours difficile d'effectuer des actions rapides comme crocheter une porte, balancer une grenade aveuglante et reculer ! Pour les adeptes de la visée à la souris (la plus rapide et pratique à mon sens), il est impossible d'utiliser le « mulot » de Sega car l'interface ne la reconnaît absolument pas ! Idem pour les touches du clavier





Ce scientifique qui tentait de s'enfuir en voiture a été abattu froidement.

Un jeu farci de bugs qui brisent tout le trip SWAT !

iche technique

Éditeur	Ubi Soft
Développeur	Redstorm
Genre	Action/Stratégie
Nbre de joueurs	1
veaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegarde sur VMU
Nbre d'équipes	4
Spécial	Se joue aussi avec le clavier
Existe sur	PC, PSone, GBC





Voici le genre de bug qui peut énerver : des spartes qui bloquent l'ouverture des portes.

➤ Les otages de ce parc d'attractions sont désormais sains et saufs.

que l'on ne peut pas configurer... Décidément, être aussi habile qu'un SWAT ne sera pas aussi facile à la manette.

Une prise en main archi-compliquée sans le clavier.



Un soft truffé de bugs

Lorsque vous décidez d'optimiser les plans d'attaques en jouant avec quatre équipes de deux persos, il est trop fréquent de voir vos spartes se bloquer dans des couloirs exigus ou de ne pouvoir ouvrir une porte tout simplement parce qu'ils en bouchent l'accès. Ces problèmes de « path finding » peuvent faire couler la planification de mission la plus remarquable stratégiquement, et c'est bien dommage. Parfois, il est carrément impossible de faire repartir une équipe de soutien en assaut... Pour ce qui est de la maniabilité, il est aisé de mixer le clavier et le paddle pour accéder plus rapidement aux nombreuses fonctions du jeu. Dès que vous avez le malheur de presser sur le curseur de ce premier pour effectuer des pas de côté, la commande se bloque et vous fait avancer tout seul. Au pire, la partie se bloque et vous oblige à relancer la console. Bref, dans le genre action/stratégie, je vous recommande en substitut Hidden and Dangerous, qui s'avère mieux élaboré et plus tripant. Les amateurs de Forces Spéciales devront prendre leur mal en patience et attendre le fabuleux Rogue Spear.

Kendy

Les planifications de mission

Il est possible de jouer de deux manières différentes à Rainbow Six : en dirigeant sa propre équipe en temps réel ou en utilisant une planification qui vous permet de commander d'autres escouades (quatre au total). L'interface est très simple. Chaque couleur représente une unité (Bravo, Charlie, Delta ou Alpha), et il suffit de tracer leur trajet sur la carte. N'oubliez pas d'affecter des codes d'action (en attente, nettoyer pièce, envoyer une grenade...), pour pouvoir coordonner les assauts et ne pas envoyer vos hommes à l'abattoir. Si sur PC élaborer un plan était rapide à la souris, avec une manette, il vous faudra pas mal de temps. Ah oui, dernier conseil : limitez vos teams à deux SWAT pour éviter de les bloquer dans des couloirs serrés, ou devant les ouvertures des portes !



Note


Technique
La modélisation 3D pas très compliquée et les tex sont assez pau


Esthétique
Les terroristes sont en « de lessive » mais ça reste joli l'ensemble, sans casser la bar


Animation
Selon les miss les animations peuvent ramer lor trop d'éléments 3D s'affichent à l'é


Maniabilité
Sans le clavier, c'est l'enfe Terre ! La souris n'est pas compa avec l'interf


Sons
Les musiques vous donne du baume au cœur, et forcent le res envers le drapeau é


Durée de vi
Le titre dispose d'une b quinzaine de missions. On y re souvent pour tenter d'autres approc

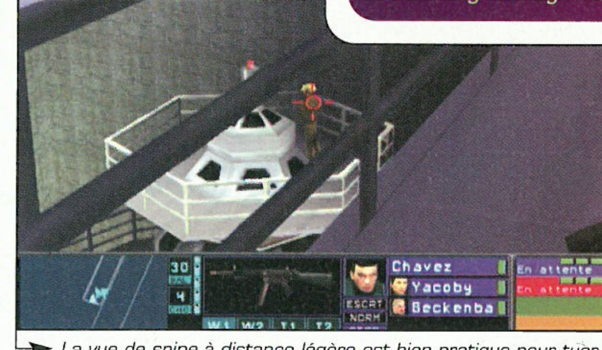

Plus
Des SW
Des ambiances tripa
Les planifications d'as


Moins
Des bugs en tous ge
Pas de compatibilité so
Une production dépas


Note d'intér

Plus loin...

Saviez-vous qu'un film ba sur les nouvelles de To Clancy, intitulé Rainbow S était prévu pour cet année ? La réalisati devrait être confiée à Mi Leder, à qui l'on doit Pacificateur. Espérons q l'adaptation ne soit pas ratage aux vues de ce q fût Le Pacificateur, c'est dire un long métrage moy



➤ La vue de snipe à distance légère est bien pratique pour tuer les terroristes de loin.

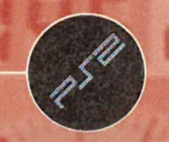
L'avis de Kendy

Rainbow Six n'est décidément pas très maniable au paddle. De plus, le jeu est rempli de bugs qui peuvent casser tout le trip « SWAT », avec des équipes entassées qui empêchent les portes de s'ouvrir... Dans le genre, préférez Hidden and Dangerous ou attendez la sortie de Rogue Spear, la suite anthologique de R6 !

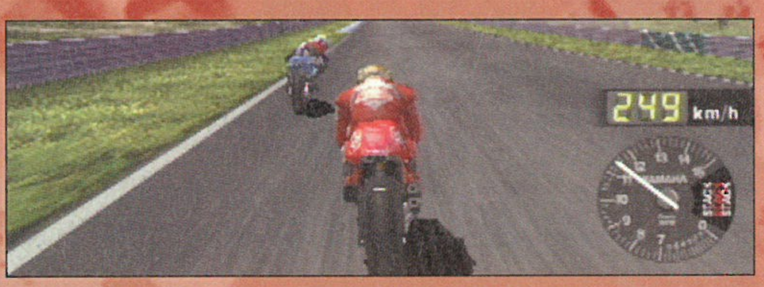
L'avis de Willow

R6 a pris un petit coup de vieux. Entre-temps, Hidden & Dangerous est passé par là. O l'impossibilité d'utiliser la souris, on s'étonne que les bugs de la version PC non patchée n'aient pas été corrigés ! On peut les contourner, mais bon, l'éditeur aurait pu faire un quelque chose. Il y a quand même eu six mois de battement entre les deux versions.

Machine **PlayStation 2** Genre **Simulation de moto**



Moto GP



Sorti il y a plus de 6 mois au Japon, Moto GP n'a pas eu un succès retentissant dans ce pays producteur (éleveur ?) de pilotes émérites. Pouvant se targuer d'être le premier jeu de bécanes de course sur PS2, Moto GP saura-t-il cette fois s'attirer les faveurs d'un public restreint mais connaisseur ?

On peut dire que l'on a failli attendre ! En effet, Moto GP était prévu pour le jour du lancement de la PlayStation 2, et comme d'hab', la date le sortie effective ne correspond pas à celle annon-:ée par l'éditeur. Plusieurs raisons à cela. Ne pas lébarquer en même temps qu'un autre jeu du même ype, sous peine de se prendre une grande claque ace à un meilleur concurrent ou qu'il fasse un peu rop d'ombre au produit proposé, un retard dû aux ıléas du développement, ou encore une volonté de ıroposer un titre plus complet et plus abouti grâce ı de nouveaux moyens financiers ou techniques. ;ette dernière hypothèse est évidemment celle que out le monde espère, notamment lorsque de nom-ıreux reproches ont été formulés lors de la version ıreview. Commençons donc par le commencement, ;t rappelons le contenu du titre, qui n'a pas chan-ıé d'un poil depuis la première bêta, pour tous ceux ıui n'auraient pas été suffisamment attentifs lors les séances précédentes.

Ah bah, c'est tout pareil...

Juestion modes de jeu, vous allez pouvoir mettre ɜs gaz dans le mode Arcade, Championnat (sans ıualifications), Contre-la-Montre, Duel et le mode ;hallenge. Première constatation, le nombre de circuits est toujours identique, soit 5 pistes : Suzuka, Paul Ricard, Jerez, Donington et Motegi. Les circuits reproduits fidèlement aux tracés officiels reprennent les courbes, les lignes droites et les environnements détaillés, comme la grande roue de Suzuka. Pour chaque mode, plusieurs options et paramètres peuvent être modifiés selon les préférences de chacun. Il faut d'abord choisir sa moto parmi les bécanes des Team Honda, Yamaha, Suzuki, Aprilia..., dont certaines sont à débloquer. Une fois le choix établi, 4 paramètres pourront être renforcés (ou diminués), en fonction de vos aptitudes à piloter. La transmission qui ajuste le ratio des vitesses (augmente la vitesse max mais la diminue en accélérant en petites vitesses), la maniabilité qui ajuste la réaction de la moto (améliore la reprise du véhicule, mais celui-ci devient plus instable), l'accélération qui ajuste le rendement du moteur (améliore la reprise, mais le maniement devient plus délicat en couple-moteur élevé), et enfin le freinage peut lui aussi être accentué, cependant le véhicule braque moins facilement. En plus du choix du circuit, et du nombre de tours à effectuer (2, 3, 4, 5, moitié et totalité), il reste une dernière option que les fans de moto devront s'empresser d'activer : le mode Simulation. En effet, quel que soit le niveau de difficulté (facile, normal ou difficile), passer la ligne d'arrivée en vainqueur est à la portée de tous, même pour les débutants ! Voilà pourquoi je vous conseille vivement d'activer la simulation qui sera beaucoup plus exigeante au niveau de la conduite. Dans ce cas de figure, le freinage ainsi que les phases de réaccélération devront être savamment dosés pour ne pas partir en sucette ou dans les graviers. La machine ne subira malheureusement aucun dégât, mais en mode Championnat, un crash signifie l'abandon direct.



Selon vos performances en course, de nouvelles bécanes seront disponibles.





Une simulation d'arcade ou de l'arcade simulée ?

Sans s'étendre sur le mode Duel qui se dispute en écran splitté sans les autres concurrents, ni sur le Contre-la-Montre, un mode Challenge vient agrémenter la durée de vie assez faible de Moto GP. Au total, ce sont 54 challenges à remplir pour obtenir

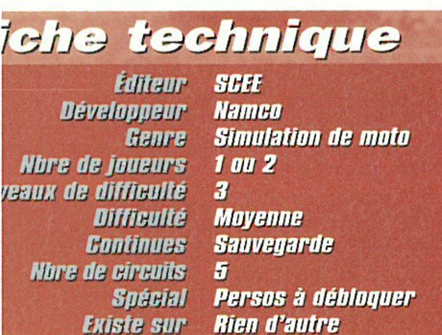
Fiche technique

Éditeur	SCEE
Développeur	Namco
Genre	Simulation de moto
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegarde
Nbre de circuits	5
Spécial	Persos à débloquer
Existe sur	Rien d'autre



Klonoa à fond les manettes. Super !!!





des bonus : des épreuves en temps limité, la première place au classement sur les 3 championnats, le nombre de pilotes doublés dans le même tour, les parcours sans faute (sans collision et sans hors-circuit imputant une pénalité de 10 secondes)... permettent d'avoir accès à une galerie photos des pilotes, à des personnages insolites, comme Klonoa (qu'il sera possible de piloter), et même débloquer 5 nouveaux circuits. Mais ne vous y trompez pas, comme dans ce bon vieux (surtout vieux) Ridge Racer, ce sont les mêmes circuits mais en reverse ! En résumé, nous sommes en présence d'un jeu très orienté arcade comportant de nombreuses faiblesses qui auraient pu, et qui auraient dû être modifiées depuis la sortie japonaise. Même si la vue arrière est présente, une vue guidon aurait été la bienvenue pour ajouter quelques sensations au lieu de ces vues inadéquates et injouables au raz des roues ! Ajoutons à cela le problème de l'aliasing toujours présent, qui fait scintiller l'ensemble du jeu. Pour ce premier jeu de course de bécanes sur PS2, et aux vues des capacités de Namco, Moto GP ne remplit pas totalement son contrat. Les amateurs de grosses cylindrées seront sûrement frustrés.

Mr Brown





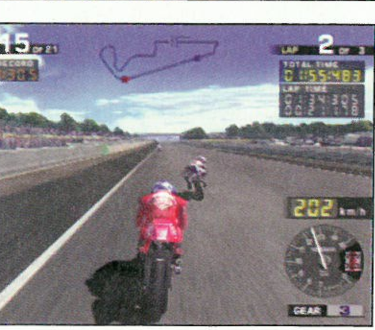


Ce n'est pas le bonnet de Cousteau qui est devant, mais Doohan.

Sympatoche, Moto GP n'a rien d'inoubliable.

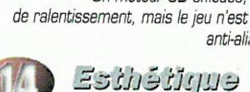
En roulant dans l'herbe ou le gravier, les pneus vont se salir.







Sur le circuit de Jerez, les stands de merguez sont plus appréciés que la course.



Note

13 Technique
Un moteur 3D efficace, de ralentissement, mais le jeu n'est anti-ali

14 Esthétique
Les environnements et circuits sont fidèles à la réa Modélisation tout juste corre

14 Animation
Bonnes attitudes des pilotes, motos ont parfois des pencha saccad

14 Maniabilité
La conduite s'adresse à t le monde en mode Arcade, plus diffi en mode Simulat

13 Sons
Le régime moteur et vitesses sont conformes aux vrais engi Des ziks insipio

13 Durée de vi
En mode Arcade, l'ensem des épreuves se termine rapideme Jouez en mode Simulati

Plus
Les circuits officie
Les challenges à réus

Moins
L'aliasing et le scintilleme
Seulement 5 circuits disponibl



6/10 Note d'intérê

Plus loin...

Moto GP, basé sur le vér table FIM Road Racing Worl Championship Grand Prix est issu de la borne d'arca de de Namco 500 GP ave sa carte graphique Syster 23. L'originalité de cett ancienne version résida dans la présence d'une pet te caméra devant chaqu joueur qui filmait et afficha le visage des pilotes d chaque bécane. Le systèm a été en partie conserve seul le visage des adversaire est désormais présent.



L'avis de Mr Brown

Moto GP ne s'annoncait pas comme Le titre révolutionnaire de la PS2 et cela se vérifie enfin aujourd'hui. Sans être un mauvais jeu, le manque de circuits, l'aliasing à outrance et l'orientation arcade font qu'il s'adresse à un public peu exigeant. Comme je dis souvent : « Dommage ! »

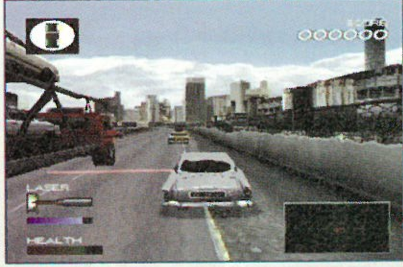
L'avis de Willow

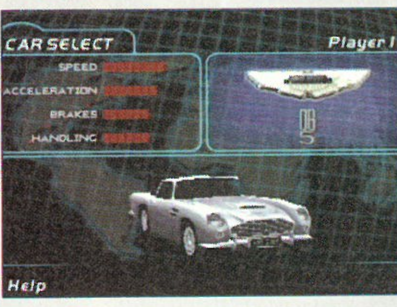
Voilà un titre bien fade. Le nombre de circuits est tout simplement ridicule (5 !) et le gameplay, encore trop orienté arcade, ne révolutionne en rien le genre. Namco ne s'est pas trop foulé en adaptant sur PS2 cette borne d'arcade peu connue. Moi j'dis, à quand Superbike 2001 sur PS2 ? Hé ho ! EA Sports, tu m'entends ?

Toutes les sorties européennes

Vindiou, sacrée fournée de grosses daubes en ce mois de février. Une sorte de record, même… Ça faisait un moment qu'on n'avait pas eu droit à des trucs comme Beach Volley-Ball, Paris-Marseille Racing (une des plus belles perles jamais testées dans Joypad !), Surfing H3O, Batman… Et le pire dans tout ça, c'est que certains de ces titres sont sortis dans le commerce avant que nous puissions les tester !!! Spéciale dédicace, donc, aux éditeurs qui ne « jouent pas le jeu » en omettant de nous fournir des versions testables en temps et en heure… Bande de vilains cachotiers, comptez sur nous pour ne jamais vous lâcher la grappe !!

007 Racing





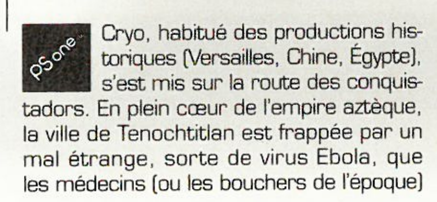
PSone Son nom est Bond, James Bond. Aujourd'hui, nul n'est censé ignorer le plus célèbre espion au service de Sa Majesté, mais vous ne savez peut-être pas encore que ses nouvelles aventures l'entraînent dans un petit jeu de course. C'est au volant de 5 modèles mythiques, issus des longs métrages (3 BMW, Lotus Esprit et Aston Martin), que vous devrez remplir 12 missions assez variées. Equipé d'une mitraillette de base, de nombreux items gadgets seront à récupérer pour ces véhicules afin d'échapper à vos ennemis ou de les rejoindre. Pour stopper un camion fou sur l'autoroute, le laser dans les roues est l'arme parfaite, la fameuse vitre pare-balles protège des tireurs embusqués, l'obtention du lance-roquettes sert à détruire un hors-bord sur les rives d'un fleuve… sans compter sur les kits de fumée, d'huile à déverser et les bonus de santé. On ne retiendra de positif que la variété des missions et l'univers de 007, puisque l'ensemble du jeu est très pixellisé, et que techniquement, il y a pas mal de choses à redire. Un titre qui ne s'adresse qu'aux seuls fans de James.

Mister Brown



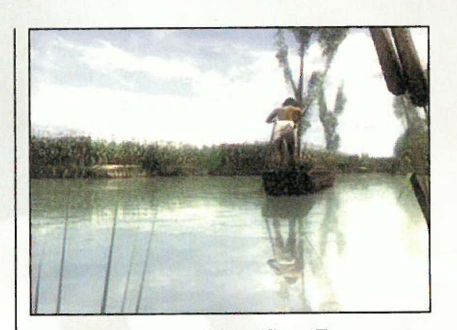


Aztec
Malédiction au cœur de la cité d'or



PSone Cryo, habitué des productions historiques (Versailles, Chine, Égypte), s'est mis sur la route des conquistadors. En plein cœur de l'empire aztèque, la ville de Tenochtitlan est frappée par un mal étrange, sorte de virus Ebola, que les médecins (ou les bouchers de l'époque) n'arrivent pas à identifier. Dans cette même période de trouble, « Petit Serpent » en pleine partie de chasse, est témoin d'un événement qu'il n'aurait jamais dû voir : un meurtre. De retour dans son village, et bien avant la série culte de « l'Incroyable Hulk », il est accusé de ce crime qu'il n'a jamais commis ! Afin de prouver son innocence et sauver sa famille promise à un sacrifice, Coapil (Petit Serpent), que vous incarnerez, devra résoudre de nombreuses énigmes, interroger les habitants du village, se rendre au palais, au marché… À l'instar des épisodes précédents, Aztec est un titre intéressant avec des tonnes de pages de documentation à potasser ; mais comme d'habitude, il ne s'adresse qu'aux amateurs du genre.

Mister Brown









alédiction au
e la cité d'or



007 Racing

Beach Volley-Ball



Mon dieu, que de péripéties ! Beach Volley-Ball a bien failli ne jamais être testé dans nos colonnes. Ben ouais, ça fait en effet un peu plus d'un mois qu'on réclame ce soft à Infogrames. L'éditeur lyonnais a toujours trouvé un prétexte pour ne pas envoyer ce titre signé Canal Plus Multimédia ! Arf ! Arf ! Chapeau les gars ! Comme on n'est jamais aussi bien servi que par soi-même, Traz véritablement excédé a décidé de se rendre au Virgin Megastore. Manque de bol, arrivé à la rédac', il ouvre la boîte : pas de CD ! Arf ! Arf ! Après une semaine de relances téléphoniques infructueuses, Gollum a finalement dû se lever très très tôt pour aller l'acheter (avec ses sous à lui) dans un magasin spécialisé près de Saint-Lazare. On aurait presque pu intégrer ce zapping dans le mode d'emploi. D'entrée de jeu, on comprend mieux la réticence d'Infogrames, depuis la version preview rien n'a vraiment changé : le jeu est toujours aussi pourri ! Les volleyeurs se déplacent par à-coups et les caméras sont beaucoup trop éloignées des joueurs. Ainsi, c'est injouable. Beach Volley-Ball est vendu 199 francs... 199 francs de trop !

Willow





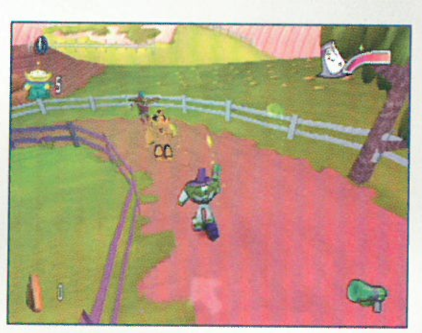
1 — *Éditeur : Infogrames* — *Machine : PSone*

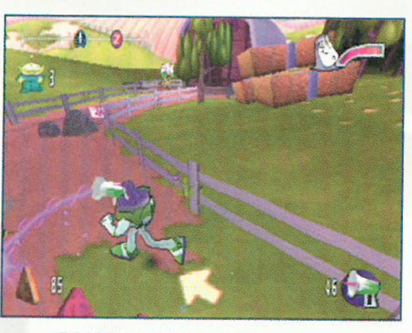
Les aventures de Buzz l'éclair



Après la difficile mais néanmoins séduisante version de Toy Story 2, Buzz l'éclair revient sur PSone. Les nouvelles aventures du célèbre Ranger de l'espace se déroulent désormais sous forme de courses. Missionné par le Commandant, Buzz a pour objectif d'arrêter les méchants au nom de l'alliance intergalactique. Chaque planète propose 3 challenges différents : une course contre le chrono, une quête d'objets et un affrontement contre un boss. Buzz devra courir tous azimuts en récoltant des bonus et des armes pour tirer sur les nombreux ennemis qui entravent sa route. Malheureusement les items ne servent qu'à remplir l'écran puisque seul le chrono compte. Il faut donc faire fissa et faire fi du reste. Réutilisant le moteur de TS2, Buzz pédale toujours dans la semoule lorsqu'il s'approche trop près du décor. Des décors moches, pixellisés et mal joints. En résumé, ce titre est peu maniable et sa difficulté mal dosée. Pas vraiment utile en d'autres termes. Alors comme le dit si bien Buzz : « Vers l'infini et au-delà », et même plus s'il veut, mais qu'il y reste !

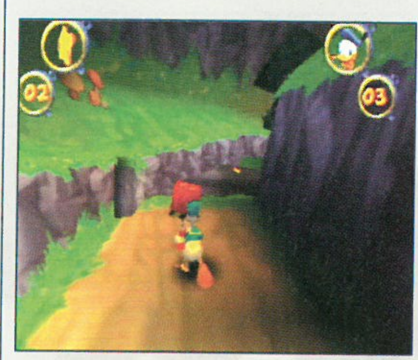
Mister Brown





4 — *Éditeur : Activision* — *Machine : PSone*

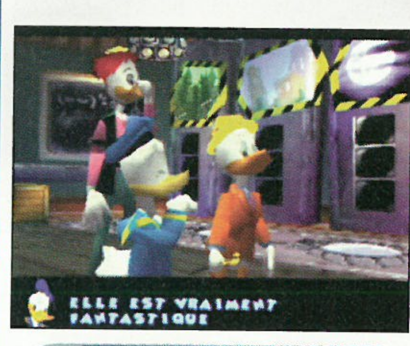
Donald Couak Attak





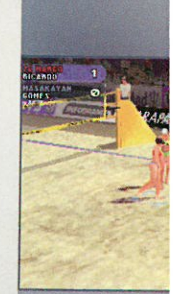
Testé sur PSone, PS2 et Dreamcast précédemment, sachez que Donald Couak Attak n'est que la banale conversion de ces deux moutures. Une adaptation très réussie cela dit, qui a le mérite de mettre en avant les capacités de la N64 en matière de graphismes. C'est beau et surtout très maniable. Autrement, notre canard grincheux peut comme dans un Mario sauter sur ses ennemis pour les envoyer en Enfer d'un coup de fondement fatal, ou distribuer des coups de poing à la moulinette, comme Willow à l'école maternelle. Le soft utilise des vues de caméra imposées fort judicieusement à la Pandemonium, et respecte toutes les règles immuables des jeux de plates-formes. À savoir des étoiles à rafler pour gagner des vies supplémentaires, et des éléments à trouver pour pouvoir accéder au stage du boss. Très agréable au niveau de la prise en main, DCA enchantera les jeunes joueurs par son niveau de difficulté aisé et sa bonne humeur. Comme quoi, la N64 a encore de bons petits mois devant elle pour nous surprendre.

Kendy





6 — *Éditeur : Ubi Soft* — *Machine : N64*



Beach Volley-Ba



Les aventures de Buzz l'éclai



Donald Couak Attak

Eternal Ring
seille Racing
Sno-Cross
nship Racing

Eternal **Ring**



Eternal Ring ne peut se vanter que d'une seule chose : être un des premiers RPG sur PS2. From Software, qui nous concocte également King's Field IV, a tenu à nous livrer un RPG à la sauce Doom-like dès la sortie de la console. Grand mal lui a pris ! Dans ce jeu fantastico-médiéval, vous incarnerez Cain Morgan missionné par le Roi pour enquêter et visiter une île étrange. Pour faire face aux différents monstres et boss de toutes tailles qui pullulent dans cette île, armes et magies seront vos principales alliées. Pour lancer ces sorts, de nombreux anneaux (feu, vent, ténèbres, eau...) devront être récupérés dans des environnements bien fades. Emprunt d'un scénario aussi plat que le DVD-Rom lui-même, d'une réalisation qui n'exploite absolument pas les capacités de la machine et d'une extrême lenteur, Eternal Ring ne saurait même pas contenter le plus féru de tous les férus de RPG et de Donjons et Dragons. Un jeu somnifère et ennuyeux que l'on vous déconseille même en occasion !

Mister Brown



3 — *Éditeur* : **Ubi Soft** — *Machine* : **PS2**

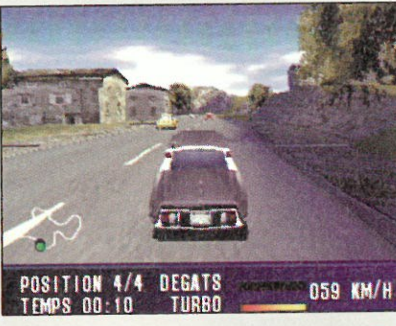
Paris-Marseille **Racing**





Le XXe siècle, fut le siècle des grandes inventions, telles que : Gran Turismo, Metropolis Street Racer..., mais se termine malheureusement sur une bien mauvaise impression. C'est Infogrames qui nous livre, en guise de cadeau de nouvelle année, la plus grosse daube jamais réalisée sur PSone. N'ayons pas peur des mots, Paris-Marseille Racing est une véritable escroquerie ! Je vais me contenter de vous faire une liste succincte des horreurs qui composent ce « jeu » pourri : des graphismes et des caméras à vous rendre malade comme un chien, un clipping résistant à toute épreuve, des textures pixéllisées de la mort, 6 caisses modélisées comme des boîtes de conserve totalement ruinées, « inconduisibles » de surcroît, un seul mode de jeu pour un joueur, et pour couronner le tout, l'ensemble du jeu se termine en 12 minutes, oui vous avez bien compris 12 minutes ! À ce tarif, cela fait cher la minute. Comme j'aime être clair : une véritable merde.

Mister Brown





0 — *Éditeur* : **Infogrames** — *Machine* : **PSone**

Sno-Cross Championship Racing



Dreamcast

Même constat que sur PSone, cette version Dreamcast de Sno-Cross Championship Racing tient difficilement la route face à un titre de la trempe de Sled Storm (The référence ultime en matière de course de snow-bike toutes machines confondues). Les circuits sont vraiment trop peu nombreux (huit en tout, au secours !), ultra-courts et leur tracé manque incroyablement d'intérêt : pas de corniche à sauter, ni de passage au milieu des sapins ou encore de dénivelés extrêmes, non, rien de tout ça ici, on a juste droit à des pistes profilées « cross » ennuyeuses à crever la bouche ouverte ! Une vision bien minimaliste des grands espaces montagneux. Pour achever le tout, le pilotage des motos-neige ne procure absolument aucun frisson, on ne peut pas se la donner grave en balançant des tricks et techniquement les programmeurs se sont contentés du minimum syndical ! Il y a bien un éditeur de circuits mais rien à faire, la sauce ne prend pas une seule minute ! Encéphalogramme plat, quoi. Le plus triste dans cette histoire, c'est que ce titre a été développé par un studio suédois... des connaisseurs en la matière paraît-il.

Willow





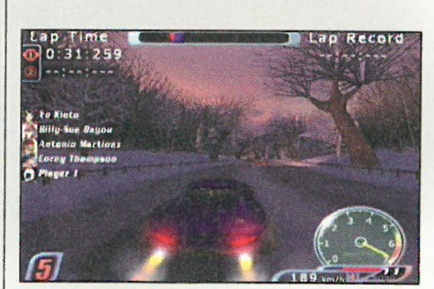
3 — *Éditeur* : **Ubi Soft** — *Machine* : **Dreamcast**

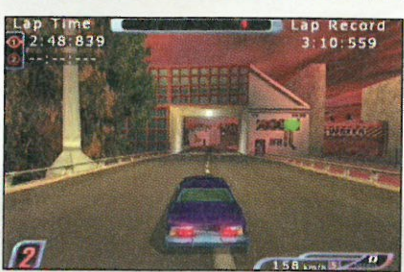
Speed Devils Online



Le jeu online se met doucement en place sur Dreamcast et voilà qu'Ubi Soft nous propose une nouvelle version de Speed Devils, son jeu de caisses 100 % Arcade, jouable à 5 simultanément sur le Net... Après moult parties en réseau, je dois bien avouer que, visuellement en tout cas, le résultat n'est pas mauvais. La réalisation est tout à fait correcte, avec de jolis décors, des caisses plutôt bien modélisées, des ombres portées... Tout ça tourne online, et sans ralentissement ni clipping. Pas mal. Le problème c'est que d'abord le jeu a pas mal vieilli, mais surtout que le lag (temps de latence entre le moment où vous appuyez sur une touche et le résultat à l'écran) rend la jouabilité plus poussive que jamais ! On s'énerve beaucoup durant les courses, même si le capital fun du jeu en réseau couplé à l'originalité des pistes, et l'animation souvent très speed, permet au joueur de s'amuser un peu. Notez d'ailleurs que le vrai mode de progression du soft (argent et points à récupérer, nouvelles caisses, tuning, etc.) se déroule online... Bonjour les factures téléphoniques ! Voilà, c'est peut-être le premier jeu de courses online, mais sa jouabilité énervante lui fait franchement défaut. Mieux vaut attendre patiemment la version PAL de Daytona... En priant pour qu'elle ne tarde pas et qu'il n'y ait pas de lag !

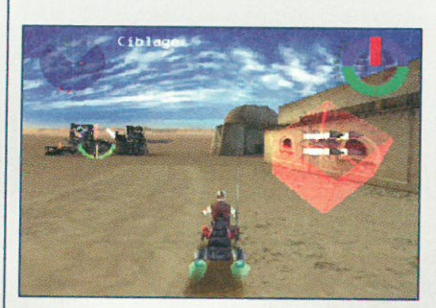
Julo

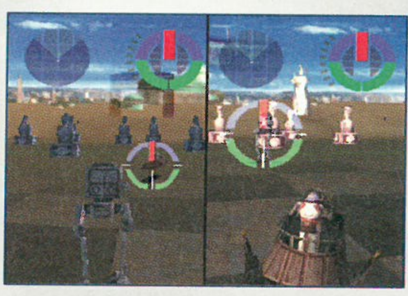




5 — *Éditeur* : **Ubi Soft** — *Machine* : **Dreamcast**

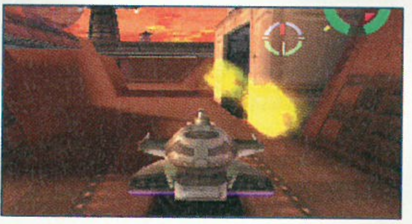
Star Wars Demolition





Depuis presque un an, la folie Star Wars commençait à se faire oublier, alors que l'épisode 2 est en cours de réalisation. Heureusement (ou malheureusement), Activision est là pour nous rappeler qu'une telle licence peut faire parler d'elle à n'importe quel moment de l'année. Pour cela, il suffit de reprendre la trame des épisodes précédents, d'y ajouter de vastes arènes, une multitude de personnages et d'engins, quelques modes de jeu, des effets d'explosions pixellisés..., et hop, on se retrouve avec un titre répétitif et réalisé à la vitesse de la lumière ! Comme nous l'avions pressenti lors de la version preview, Star Wars Demolition est bel et bien un pur produit marketing destiné à remplir un peu plus les poches de Georges Lucas, et à vider les vôtres ! Mais avec 229 francs, il est possible de s'offrir un, voire deux bons jeux en occasion ou dans la gamme Platinum. Alors sans vouloir être le dictateur du troisième millénaire, un conseil : achetez un autre jeu !

Mister Brown





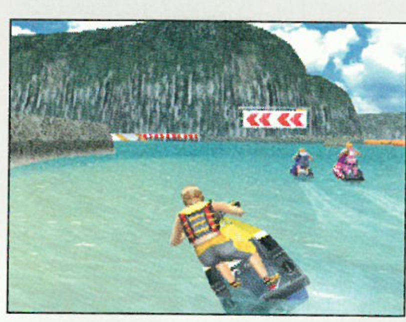
3 — *Éditeur* : **Activision** — *Machine* : **PSone**

Surf Rocket Racer



Surf Rocket Racer est un jeu de jet-ski, alors forcément, nous on ne peut pas s'empêcher de le comparer au fantastique Wave Race 64 qui, précisons-le, demeure encore à ce jour la référence. Autant dire que cette petite production signée CSK nous laisse carrément sur notre faim. Sans être foncièrement « super-pourri », Surf Rocket Racer ne soutient à aucun moment la comparaison avec son illustre concurrent. Pour un jeu 128 bits, moi j'dis, ça la fout mal. L'un des points les plus décevants de ce titre reste incontestablement le rendu de l'eau ; la technique employée n'est absolument pas représentative des capacités de la Dreamcast. L'effet de transparence est raté et le moteur de jeu génère juste quelques timides vaguelettes. Rien à voir avec les déferlantes croisées et les courants de Wave Race. Du coup les sensations en pâtissent : l'eau n'offrant aucune résistance, l'inertie des jet-skis est inexistante. Comme si ça ne suffisait pas, on a l'impression d'aller à 2 à l'heure même en « essorant » à fond la manette des gaz. Bon ben voilà, vous savez ce qu'il vous reste à faire.

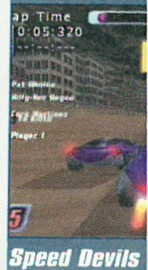
Willow







4 — *Éditeur* : **Ubi Soft** — *Machine* : **Dreamcast**



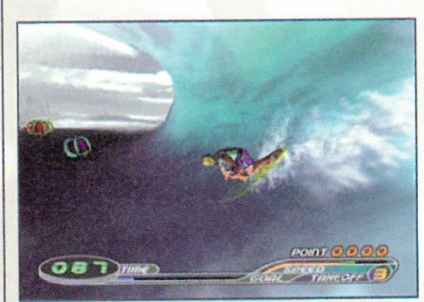
Speed Devils



Star Wars Den

Surf Rocket Ra

Surfing H3O



La PlayStation 2 accueille son tout premier jeu de surf. Seulement voilà, ne vous attendez pas à vivre un panard métaphysique inoubliable en jouant à ce titre. Pour la petite histoire, il faut savoir que Surfing H3O n'est autre que Surfroid Legend of The Surfers. Pour cette version européenne bien inutile, les développeurs ont juste rebaptisé le jeu et relooké les personnages. Cette fois on a droit non plus à des extraterrestres grotesques à tête de poisson mais à des blondinets en short Billabong. Le gameplay, lui, n'a évidemment subi aucun changement : on zigzague mollement en bas d'une vague durant une petite minute sans éprouver la moindre sensation, tout ça pour ramasser des bonus assez minables, les attitudes des surfers, quant à elles, manquent totalement de naturel et la réalisation des tricks donne envie de s'arracher les poils du nez avec une pince à épiler ! Pour que les choses soient claires, disons que Surfing H3O est aussi palpitant que Gerry Lopez Surf Riders d'Ubi Soft. Et là, tout est dit !

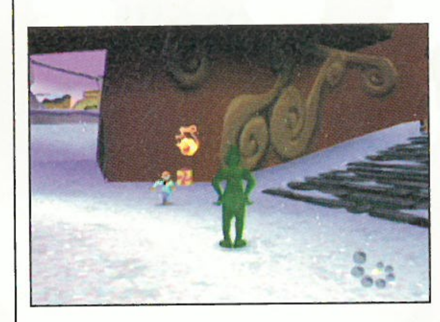
Willow







The Grinch



À l'heure où tout le monde se tombe dans les bras pour se souhaiter une bonne année avec pleins de bisous baveux, The Grinch et son haleine fétide fait une deuxième apparition. Après la version PSone, c'est au tour de la Dreamcast de succomber aux charmes maléfiques de cette bestiole couverte de poils. Cette créature unique en son genre n'a que faire de toutes les festivités qui s'organisent autour de Noël. Accompagné de son chien Max, qu'il sera possible d'incarner, les 4 mondes (Whoville, Whoforest, Wholake et the Dump) permettent d'accomplir de nombreuses missions farfelues : repeindre le portrait du maire, éparpiller le courrier bien trié, envoyer des œufs pourris dans les maisons, et surtout subtiliser tous les cadeaux de Noël destinés aux enfants. Au total, ce sont 3 000 cadeaux, disséminés sur 22 tableaux, qu'il faudra voler pour ouvrir toutes les portes du jeu. Même si les textures bénéficient d'un meilleur rendu graphique, le clipping, la réalisation et le scénario sont identiques à la version PSone. Autrement dit, pas de quoi soulever des montagnes !

Mister Brown

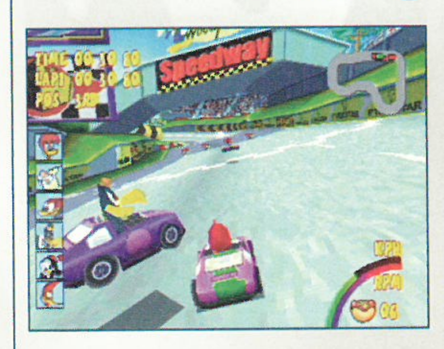






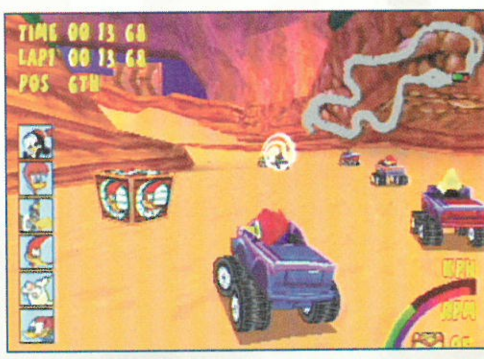
5 — Éditeur : Konami — Machine : Dreamcast

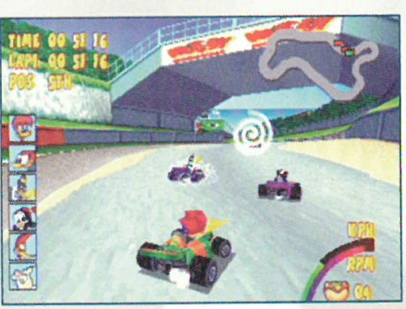
Woody Woodpecker Racing



La vague des Mario Kart et autres productions du même genre n'en finit plus de déferler sur PSone. On pourrait croire que la totalité des licences a été épuisée, et pourtant, Konami a réussi à nous dégoter un énième personnage célèbre pour l'asseoir au volant de petites bagnoles. Contrairement à Crash Team Racing, qui reste encore la référence du genre, WWR permet de piloter 4 engins différents : karts, bigfoot, tout-terrain et des modèles de stock-cars. Par contre, aucune innovation n'est à mettre à l'actif des modes de jeu (Contre-la-Montre, Duel, Quête et Course individuelle). Malgré des décors pixellisés, et toujours le même principe d'équipement délirant (ralentissement commun, missile pigeon, cyclone turbo et autres lâchers de punaises), on relèvera que la prise en main des véhicules est rapide et que la conduite est assez sympa. Si vous avez le choix, faites-vous prêter WWR et préférez de loin CTR !

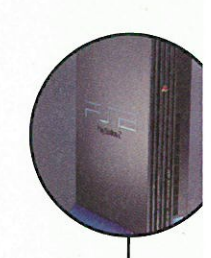
Mister Brown





5 — Éditeur : Konami — Machine : PSone

PlayStation® 2 Magazine



















+ Son CD de démos PlayStation 2

En vente chez votre marchand de journaux le 6 février

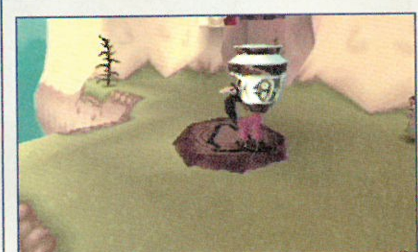
Kuzco
l'Empereur Mégalo

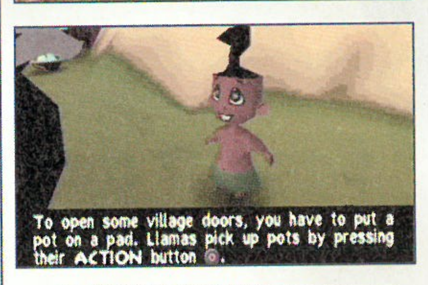
PSone

Après s'être essayé moyennement au genre RPG action avec Dinosaure, Disney retourne à ce qui lui convient le mieux : la plate-forme. Et cet Empereur Mégalo s'avère plutôt réussi. Première surprise, vous incarnez un empereur transformé en lama par une vilaine sorcière. Cette dernière a décidé de vous piquer votre royaume. Comme vous ne comptez pas finir vos jours sous la forme d'un animal réputé pour ses crachats, vous décidez de retrouver votre royaume et votre forme humaine en passant. Kuzco, le personnage principal, est très agréable à diriger et les différentes épreuves qu'il doit accomplir sont pour le moins insolites : il lui faudra par exemple manger du raisin afin de cracher sur certaines bestioles. Kuzco peut exécuter un mouvement spécial de Ninja pour casser des objets. Mais c'est surtout la personnalité insolente de ce jeune empereur qui rend l'aventure drôle et rythmée. Ce jeu s'approche d'Aladdin : la Revanche de Nasira sur le plan du gameplay. La prise en main est instinctive et demande une certaine dextérité car notre lama se déplace sur des chemins escarpés, et les chutes seront nombreuses. Les fans de Disney devraient être ravis, en attendant la sortie du film le 28 mars 2001.

Karine









6 *Éditeur : Disney Interactive*
Machine : PSone

Batman of the Future
Return of the Joker



PSone

Batman, protecteur des citoyens de Gotham, doit mettre fin aux troubles qui agitent cette ville. Voilà ce qu'aurait dû être le scénario de ce jeu. Mais ce bon vieux Batman et cette bonne vieille licence destinée aux plus jeunes pour leur permettre d'affronter le Joker n'ont qu'un seul but : vous soutirer 219 F. Dans ce beat'em all préhistorique, le seul objectif (j'ai pas dit intérêt) est de traverser chaque niveau en éliminant tous les ennemis qui vont se présenter à l'écran. Aucune échappatoire, l'action se limite aux dimensions de votre téléviseur, il faut donc tuer tout le monde afin de poursuivre cette aventure des plus palpitantes (rire) ! L'homme chauve-souris possède de nombreuses possibilités pour se défaire de ces pixels ennemis ambulants : clone de Jean-Claude Van Damme, il peut faire de la boxe pieds/poings, disciple d'un maître Ninja, il peut lancer des shuriken appelés « disques dark night », docteur ès kung-fu, il se sert d'un nunchaku magnétique… Non, je déconne, il possède bien toutes ces armes mais en aucun cas un de ces titres. En effet, il est totalement inutile d'équiper Batman, ses coups de pied et de poing sont aussi efficaces que toutes ces armes. De plus, l'I.A. des personnages est tellement ridicule qu'ils en arrivent à se latter la tête entre eux s'ils sont les uns devant les autres ! Graphiquement, les décors sont moches, répétitifs et sans aucune originalité. En résumé, ce Batman of the Future est nul, linéaire et doté d'une difficulté mal dosée, puisque certains adversaires arrivent par flux successifs et finiront par avoir votre peau de roussette calcinée. Pour couronner le tout, il n'y a pas de système de sauvegarde, ce qui signifie que vous devez terminer le jeu d'une seule traite ! Il me reste une seule chose à vous dire : ne l'achetez pas !

Mister Brown



2 *Éditeur : Ubi Soft*
Machine : PSone

Eternal Eyes



PSone

Les RPG ont la cote ces temps-ci, et certains en abusent ! Eternal Eyes est un Tactical-RPG (le même genre que Vandal Hearts, par exemple) de petite (mais alors toute petite) envergure… Non pas qu'il s'agisse d'un foutage de gueule total, mais plutôt d'une production complètement dépassée. Le système reste assez complet, avec notamment la possibilité de créer et de faire évoluer - en puissance et en capacités - des personnages « poupées », mais le déroulement est d'une lenteur juste déprimante ! En plus, le joueur se sentira anormalement passif face à cette aventure… Il enchaînera sans jamais accrocher des phases de parlotte interminables et d'autres de combat, ultra-poussives… Même chose concernant la réalisation, pas complètement révoltante mais tout de même limite, avec des personnages en bouillie de pixels et des décors moyens… En gros il faut vraiment se forcer pour faire durer une partie ! D'autant que le scénario est loin d'être captivant… Des mômes qui partent à la chasse au trésor pour affronter finalement (c'est annoncé sans finesse dès le début de la partie) les forces des ténèbres… Faites gaffe, vous risquez de mourir d'ennui ! Et puis il y a tellement mieux à faire ces temps-ci, dans le genre, sur PSone…

Julo





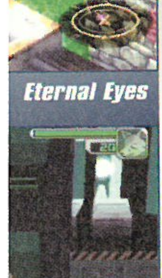
3 *Éditeur : Sunsoft*
Machine : PSone

…reur Mégalo



of the Future

Eternal Eyes



of the Future

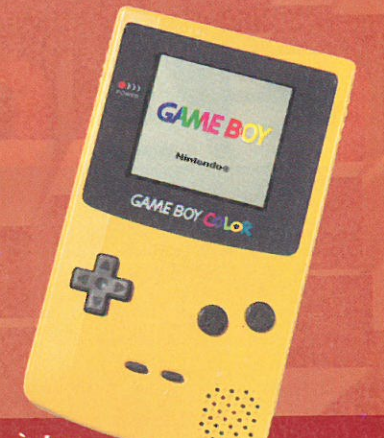
GAGNEZ

Une PS2

+ Gran Turismo 3



Toutes les sorties Game Boy Color

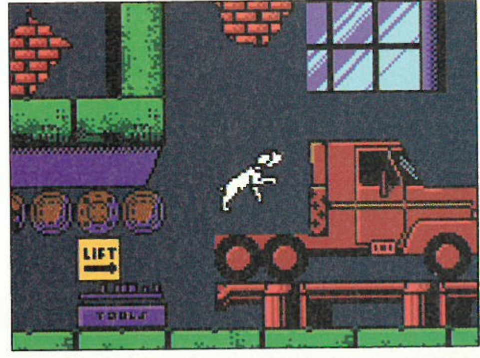


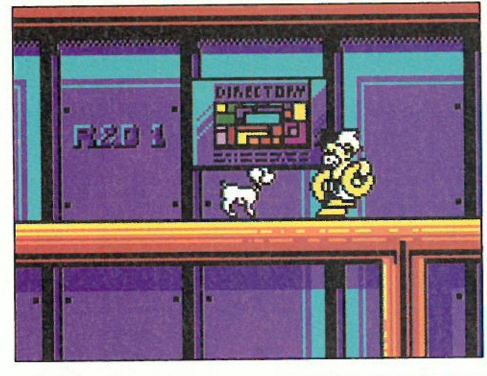
Je viens de remarquer une chose, il n'y a plus de produits destinés à la Game Boy classique noire et blanche. Serait-ce la fin d'une ère qui s'annonce ? L'année 2001 sera-t-elle le début du déclin des choses anciennes et le renouveau de la technologie ? Il semblerait que oui avec l'arrivée prochaine de la Game Boy Advance. Alors clamons ensemble : la GB est morte, vive la GB !

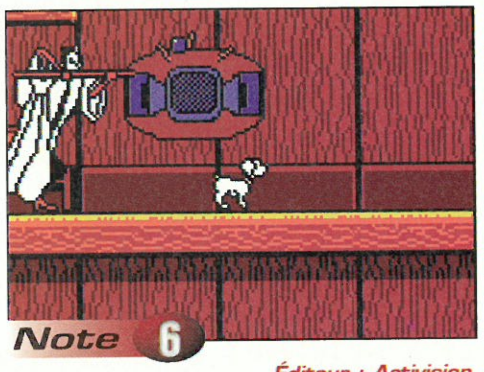
Les 102 Dalmatiens



Les 102 Dalmatiens, c'est la suite des 101 Dalmatiens au cinéma. Ben oui forcément. Sinon, le jeu sur Game Boy Color est un titre de plates-formes tout ce qu'il y a de plus classique. Vous dirigez un toutou qui doit délivrer ses frangins en récupérant des clés. Pour se défendre, il peut pousser des aboiements pour paralyser momentanément ses adversaires, sans pour autant les réduire en cendres. Bref, il suffit d'éviter les ennemis et de se concentrer sur la recherche des clés pour enchaîner les niveaux. La production, quant à elle, n'a rien de bien marquant. Cela reste correct même si on est loin de la beauté effarante d'un Rayman d'Ubi Soft. Heureusement, la prise en main est très confortable et répond avec précision. Seule véritable ombre au tableau : la cible du soft est délibérément tournée vers les tout-petits, mais les textes présents sont en anglais. Vous me direz, cela forcera nos petites têtes blondes à devenir bilingues à l'école...





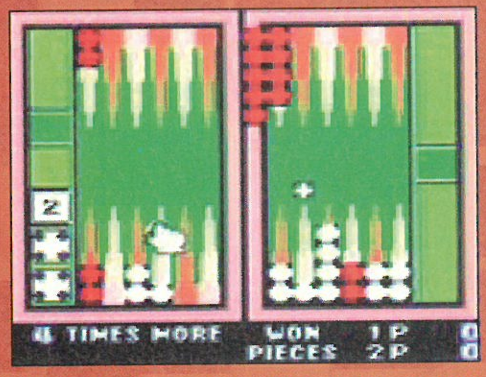


Éditeur : Activision
Genre : Plate-forme
Pour : GBC uniquement

Backgammon

Yves Rénier doit être super « jouasse » de savoir qu'un soft de Backgammon est désormais disponible sur la portable de Nintendo. Personnellement, je ne connaissais rien aux règles de ce jeu de bistrot. Grâce à l'ami Mr Brown, mon inculture est maintenant comblée. En fait, le but de la manœuvre consiste à sortir vos jetons avant ceux de votre adversaire en effectuant le tour du plateau. Le parcours obéit à des lancés de dés (deux dés !) que vous pouvez additionner ou prendre tels quels. Dans la première configuration, vous ne jouez qu'une fois alors que dans la seconde, vous bénéficiez de deux actions. Il est possible de bloquer les pièces de son belligérant en plaçant son jeton dessus, et de protéger votre coup en mettant une seconde pièce devant. Les joueurs confirmés de Backgammon prendront leur pied en goûtant à ce titre à la fois didactique et convivial. Pour ce qui est de la réalisation, ne vous attendez pas à en prendre plein les mirettes, la représentation va à l'essentiel. Un bon soft qui ravira les passionnés du genre.





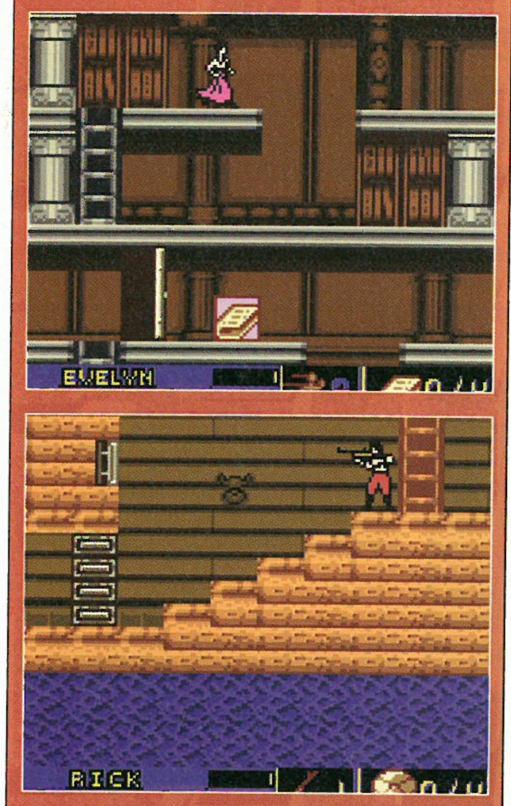
Éditeur : JVC Altron
Genre : Jeu de Backgammon
Pour : GBC uniquement

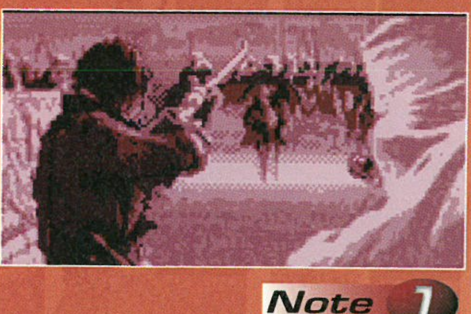


The Mummy

The Mummy est un jeu de plates-formes axé action avec de la recherche à la Tomb Raider. Vous devez résoudre des énigmes (clés, passages à ouvrir...), et trouver votre chemin dans des niveaux labyrinthiques. Si les sprites sont assez petits, en revanche ils sont terriblement bien animés et surtout très maniables. Les graphismes s'avèrent assez fins et colorés, et nous font penser à l'ambiance que dégagent ceux de Castlevania. Selon les impératifs du scénario, vous incarnez l'un des quatre personnages du film (Evelyn, Rick, Jonathan ou Ardeth), disposant chacun de capacités spécifiques pour l'attaque. Vos protagonistes peuvent autrement se procurer des objets et s'en servir avec intelligence pour progresser dans les stages. Par exemple, il sera judicieux de poser des stèles sur des interrupteurs pour maintenir une porte ouverte ou encore d'user de bâtons de dynamite pour ouvrir certaines brèches. Sans atteindre la préciosité de Tomb Raider, The Mummy reste un titre très divertissant et fort plaisant. Un bon soft pour accroître et diversifier sa ludothèque.

Éditeur : Konami
Genre : Plate-forme
Pour : GBC uniquement

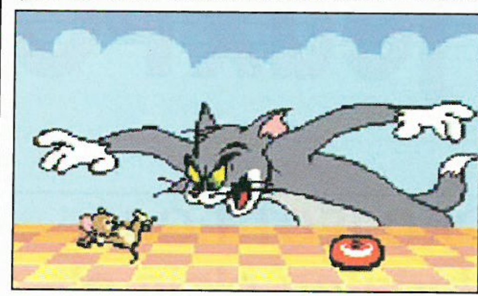




Note 7

Tom et Jerry Chasse à la Souris

À chaque mois son lot de Tom et Jerry sur GBC... Ce nouvel épisode n'est plus un soft de plates-formes, mais un titre au concept vraiment sympathique. Il est possible d'incarner Tom ou Jerry. Dans la première configuration, votre objectif consiste à capturer les cousins de Jerry et les mettre dans votre panier avant que ceux-ci ne réussissent à dévorer tout votre fromage. Dans le second cas, vous prenez le parti des souris et devez défendre votre famille des griffes de Tom, en lui assenant des coups de massue sur le crâne. Si le principe demeure très amusant, on déplorera cependant les saccades du scrolling qui pourront agacer les plus perfectionnistes en matière de réalisation. Mais bon, l'intérêt d'un jeu ne repose pas que sur la qualité de sa production, et il est vrai qu'on se marre bien à effectuer la chasse aux rats. En tout cas, moi j'accroche bien.



Éditeur : Swing Entertainment
Genre : Chasse à la souris
Pour : GBC uniquement

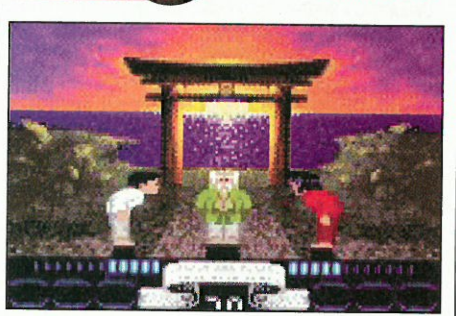
Note 6

International Karate 2000

Sur Amiga, s'il y avait bien deux jeux qui avaient réussi à monopoliser mon attention, c'était bien Sword of Sodan et... International Karate ! À l'époque, les Street Fighter n'existaient même pas encore. Pour la première fois, on pouvait effectuer un tournoi et tenter de battre techniquement ses adversaires, sans jouer comme un bourrin. Enfin, c'était la maniabilité presque subtile de ce temps jadis révolu. Alors quelle joie incommensurable que de retrouver IK sur GBC et de pouvoir s'en délecter n'importe où. Cette mouture possède des graphismes remis au goût du jour ainsi que des modes en sus (endurance, renvois de balles, entraînement avec des bombes...) qui vous apporteront de la variété dans votre quotidien. OK, il ne fait peut-être absolument pas le poids face à Street Fighter Alpha 3 sur la même machine, mais les nostalgiques ne pourront s'empêcher de verser une larme en y rejouant. Un titre qui s'adresse en priorité aux conservateurs endurcis.

Éditeur : Virgin Interactive
Genre : Revival de la baston
Pour : GBC uniquement

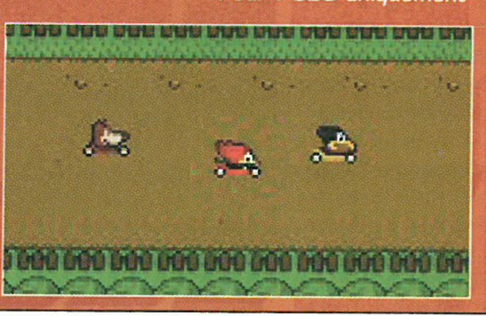




Woody Woodpecker Racing

Dans le genre des jeux de course en « vue de haut », Woody Woodpecker ne va pas révolutionner le genre. En fait, MicroMachines V3 restera sur ce coup indétrônable et ce, pour plusieurs raisons. En premier lieu, sa réalisation n'est franchement pas terrible avec des représentations graphiques de la piste et des concurrents vraiment laides. Dans un second temps, l'énorme problème qui « fatalise » tout le bien fondé du soft réside dans sa vitesse extrêmement réduite. Un comble pour un jeu de course ! La sensation de vitesse s'avère inexistante, et remporter les coupes ne pose aucune difficulté. Le seul point positif du soft est de proposer des options que vous pouvez balancer sur vos ennemis à la Mario Kart, pour leur mener la vie dure. Sinon, il n'y a vraiment pas de quoi être catalysé durant des heures devant l'écran de sa portable. Un titre très moyen qui rebutera même les plus tolérants des joueurs.

Éditeur : Konami
Genre : Course de bagnoles
Pour : GBC uniquement





Shoot et course, du bien classique pour ce mois-ci... Cela dit, en matière de shoot, Project I.G.I. introduit son lot d'originalités, avec une ambiance et des environnements vraiment uniques. En revanche, Team Arena se révèle un peu décevant, quant à Colin McRae 2, il place haut la barre de la simulation auto !



Attention, scandale

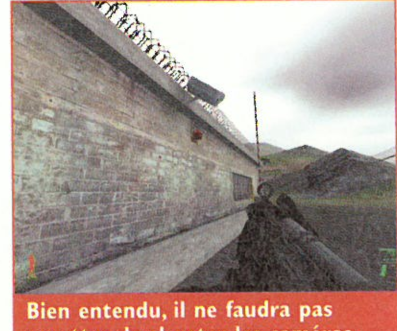
Les supports digitaux sont désormais taxés. Je n'ai rien contre cette loi, mais plutôt contre son élaboration. La commission chargée du vote était en effet composée à 50 % par les majors du disque (qui ont voté oui), 25 % des constructeurs (qui ont voté non), et 25 % d'associations de consommateurs, avec entre autres, accrochez-vous bien : Familles de France et l'Union Féminine Civique et Sociale (qui se sont abstenues, elles n'ont pas compris qu'il fallait voter). Du coup, c'était un peu joué d'avance. En outre, ce sont les données qui sont taxées, et non les supports. Du coup, les CD-Rom prennent 2,15 F HT par heure d'enregistrement audio. Genre on ne peut pas mettre de vidéo sur des CD-Rom. Les DVD-Rom prennent 10,42 F HT par heure de vidéo. Genre on ne peut pas mettre de données dessus. Sont également taxés les MD (3,70 F). Donc, si on possède déjà un CD qu'on souhaite copier sur un MD, on paie deux fois la SACEM. Enfin, la redistribution du butin : Sega touchera-t-il pour ses jeux piratés de toute part ? Pas un kopeck. Les autres éditeurs de jeux ? Nada. Comble du ridicule, ils envisagent de taxer également les disques durs et les stockages amovibles ! Eh bien moi, je les taxe d'idiotie.

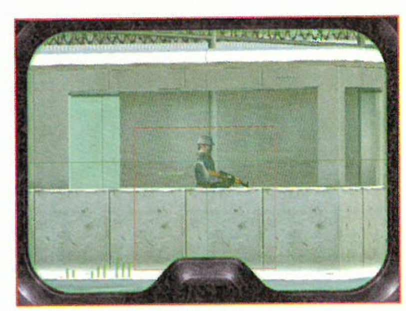
Les jeux PC du mois

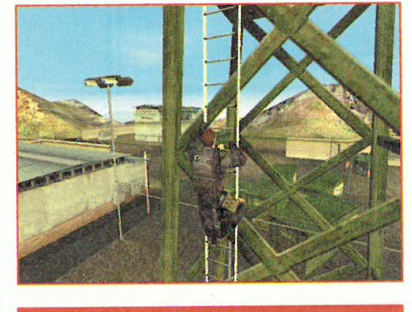
PROJECT I.G.I.
Balade en plein air

Éditeur : Eidos • Genre : Shoot bucolique • Prix approximatif : 300 F

I.G.I. pour « I'm going in ». Voilà, j'ai répondu à la première question. Pour le reste, ce titre promet aux amateurs quelques bonnes heures d'éclate. En effet, le « Projet J'y Vais », comme on l'appelle déjà chez les connaisseurs, propose une ambiance et un gameplay qui le différencient agréablement de ses concurrents First Person Shooters. Le moteur 3D du jeu est une modification d'un moteur originalement utilisé pour un simulateur de vol, ce qui a permis aux développeurs de proposer des environnements en extérieur hallucinants. Les maps sont titanesques, on se croirait vraiment perdu en rase campagne en Ouzbékistan, et c'est en outre de toute beauté. Les missions se décomposent en plusieurs objectifs, avec quelques subtilités du type : les alarmes à ne pas déclencher en faisant n'importe quoi, mais ne vous leurrez pas non plus : « Projet J'y Vais » reste avant tout un soft, d'action. Le snipe est hallucinant, avec un degré de zoom énorme et parfaitement rendu, les bruitages des armes, ultra-réalistes, font probablement partie des meilleurs jamais conçus pour ce type de jeu, et l'ensemble de la réalisation tient un standard de qualité qui à lui seul vaut le détour. Un point noir cependant, mais vraiment très sombre, pour le coup : l'I.A. des ennemis. Parfois, ils réagissent correctement, mais dans l'ensemble, c'est très mal scripté, et ils sont tous sourds et aveugles. Il arrivera notamment que vous shootiez un type dans le dos, genre au shotgun en plus, et que son pote dans la même salle à 2 pas de là continue à regarder les abeilles butiner par la fenêtre. Bref, si vous ne respectez pas du tout le plan d'infiltration prévu par les développeurs, c'est un cas de figure qui se présentera souvent. Mais sorti de là, panard garanti.


Bien entendu, il ne faudra pas omettre de shooter les caméras.





Ici, personne ne vous entendra crier.

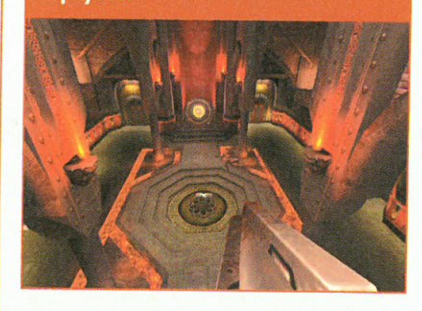


QUAKE III TEAM ARENA
Un add-on sympatoche

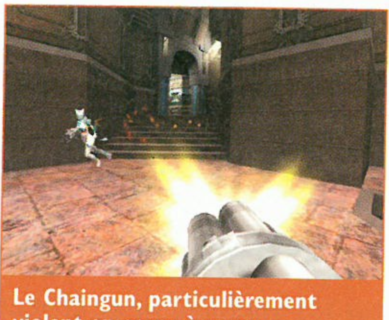
Éditeur : Activision • Genre : Massacre en équipe • Prix approximatif : 199 F

Par rapport à Unreal Tournament, son concurrent par excellence, Quake III Arena avait deux gros défauts. Des bots limite stupides par moment, et des modes de jeu moins nombreux. Team Arena vient pour combler le deuxième, ajoutant des tas de petites choses amusantes. Globalement, comme son titre l'indique, il s'agit de jeux en équipe. De « team », en anglais, qui signifie « équipe », et non « poêle à frire », ou « pendaison », comme certains auraient pu le croire.

Les amateurs du design Quake III Arena ne seront évidemment pas dépaysés.



Cependant, à la différence du mode en question dans le Q3A de base, des ajouts de power-ups, d'objectifs et de maps différentes (16) rendent l'ensemble bien plus tactique (en prime, 4 cartes dédiées aux duels sont offertes pour le jeu basique, certaines issues de la version Dreamcast !). Les cartes pour commencer : on en retrouve des classiques bien entendu, mais aussi des maps en extérieur, plutôt gigantesques que le moteur gère par ailleurs à merveille sur une bonne config'. Elles ne sont pas sans rappeler certaines arènes de Tribes, d'ailleurs. Côté power-ups, on pourra en début de partie en ramasser un certain nombre. Scout par exemple, booste votre vitesse de déplacement et de tir, mais vous empêche de porter des armures, Munition permet à votre quota de projectiles divers de se recharger de lui-même petit à petit, Guard vous octroie une vie à 200 qui se régénère, etc. On trouve divers autres boosters, qui apportent une dimension tactique intéressante. Côté modes de jeu, on a du : Capture The Flag (mais avec un seul drapeau pour les 2 teams), du Overload (on doit détruire un gros crâne dans la base adverse, qui fait le fier avec ses 2 000 points de vie), et enfin le mode Harvester (au centre se trouve une stèle, sur laquelle apparaît un crâne quand un joueur meurt, qu'il faudra récupérer et ramener sur un autel dans la base ennemie). Enfin, de nouvelles armes : un Chaingun, bien bourrin, un lanceur de mines plus fourbe, et enfin un Nailgun tirant une myriade de clous, sans doute rouillés et sur lesquels est gravé le mot « tétanos ». Par contre, niveau I.A., c'est le drame. En Deathmatch, on s'en accommodait, là c'est une autre affaire : en Solo on s'ennuie ferme tant les bots sont crétins. Ça passera pour les fans de jeu en réseau, surtout les clans, les autres préféreront se contenter des modes gratuits disponibles sur le Net.



Le Chaingun, particulièrement violent en corps à corps.

TELEX

Dune à la mode

Que les fans de Frank Herbert lèvent les bras au ciel en signe de prière divine, pas moins de trois jeux sont prévus sur la célèbre saga Dune. Westwood prépare en effet Emperor : Battle for Dune (un RTS 3D qui promet d'être magnifique), Cryo Networks un jeu massivement multi-joueur, et Cryo tout court un dernier Dune, mélangeant aventure, action et infiltration, en 10 191 sur Arrakis. Le jeu sera développé par Widescreens Games, des anciens d'Outcast, Worms ou Alone in the Dark 3.

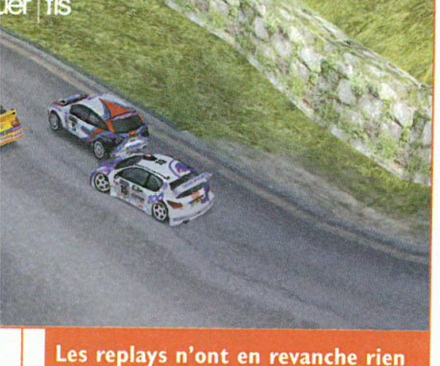
British Telecom en chasse

Après avoir déclaré qu'ils avaient retrouvé un vieux brevet poussiéreux sur la technologie de l'hypertexte (les liens sur le Net), datant de 1976 pour l'Angleterre et de 89 pour les US, British Telecom attaque désormais Prodigy Communication. Ce fournisseur d'accès ricain, implanté dans 850 villes sur 50 États, possède 2,5 millions d'abonnés. La belle mauvaise foi que voilà, quand on pense que Tim Berners-Lee, inventeur de la souris en 68, en parlait déjà.

COLIN MCRAE RALLY 2
6 mois après la PlayStation

Éditeur : Codemasters • Genre : Course avé des ouatures • Prix approximatif : 300 F

Bon, je ne vais pas vous expliquer de nouveau ce qu'est Colin McRae, hein, et ce pour au moins, euh, 1, 2, hum, 3 raisons. Un, je n'ai pas le temps, j'ai un dossier Xbox à boucler, et en plus je n'ai pas beaucoup de signes. Deux, vous êtes tout de même censés bien le connaître, celui-là, vu sa qualité sur PlayStation. Trois, j'ai oublié, ça m'apprendra à dormir trois heures. Ah, bah tenez, ça fait trois quand même, c'est fou les chiffres. Enfin, si je parle de Colin McRae 2 ici, c'est que, pour les possesseurs de PC, ces 6 mois de délai valent tout de même la peine : cette version s'avère tout bonnement excellente. Techniquement, et niveau gameplay également, ce titre est tout bonnement exceptionnel. Bref, si vous ne le possédez pas sur PlayStation, et que ça vous tente, n'hésitez plus : cette version PC assure un max !

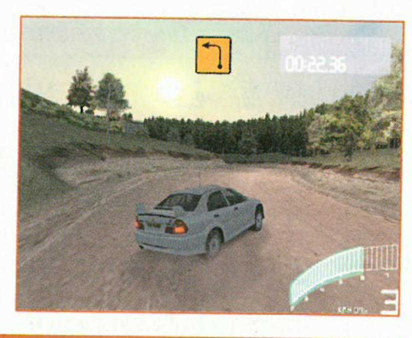


Les replays n'ont en revanche rien de bien extraordinaire. Ils sont même plutôt moyens.

La modélisation des véhicules s'avère très réussie. Les pilotes sont un peu légers, mais on ne les voit pas trop...





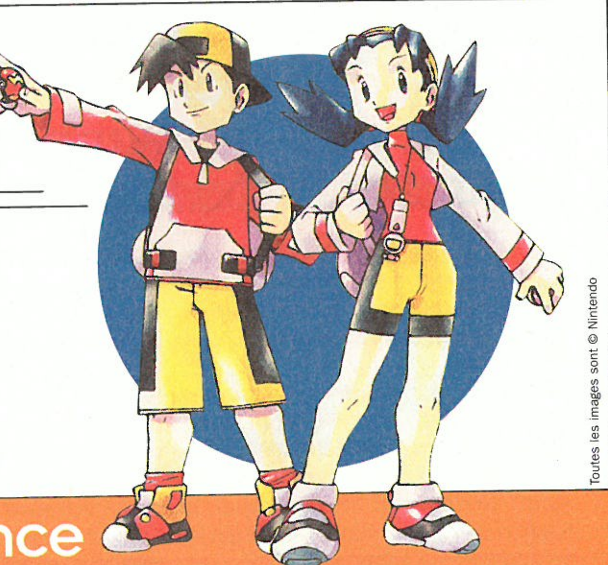


Chaque voiture dispose de son propre cockpit.

PokéPad

Toute l'actu Pokémon

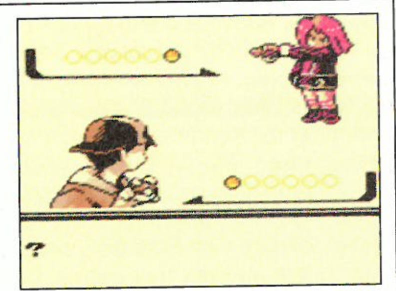
Ce mois-ci, un tout petit spot sur les versions Or et Argent, qui sortiront en France, c'est officiel, le 6 avril prochain.



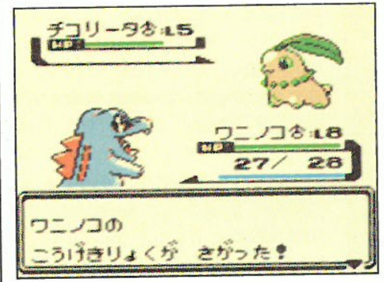
Les versions Or et Argent en France

De nouveaux dresseurs...

Qui dit nouvelle aventure dit bien sûr nouveaux défis. Dans cette nouvelle version de Pokémon, un nouveau rival et de nouveaux maîtres Pokémon vous attendent dans leurs gymnases. Que vous réservent-ils ? Et surtout de quel type de Pokémon sont-ils les spécialistes ?

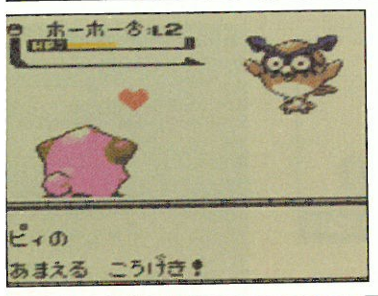


De nouveaux Pokémon



De nouveaux Pokémon, de nouveaux types de Pokémon, de nouvelles combinaisons de types de Pokémon. Des mélanges incroyables, comme des Pokémon : Eau/Electrik, Insecte/Combat, Sol/Eau… Il va falloir trouver comment tirer parti de ces nouvelles données pour pouvoir maîtriser le jeu.

De nouvelles attaques



Des attaques qui varient selon le type de Pokémon qui les utilise, des attaques qui varient selon le sexe du Pokémon adverse, des attaques qui varient selon le jour ou la nuit, des attaques qui se lancent pendant le sommeil… Plus d'une centaine de nouveaux coups qui permettront de mettre au point de nouvelles stratégies incroyables.

Une réalisation supérieure

Retro-compatibilité Game Boy Color oblige, Pokémon Or et Argent offrent des graphismes bien supérieurs à la version précédente, pensée à une époque ou seule la Game Boy monochrome existait. Résultat, des graphismes colorés et détaillés.

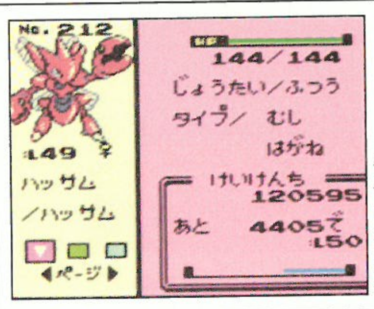




NOTE : Toutes les photos présentes dans cet article sont tirées de la version japonaise du jeu. La version française sera bien entendu intégralement traduite dans notre langue.



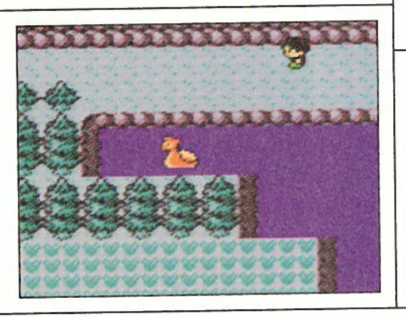
Contrairement à ce qu'affirmaient nombre de nos confrères sous-informés, le professeur Chen est bien de la partie dans cette nouvelle version de Pokémon.



Le Pokédex, complètement revu, a gagné en clarté et en facilité d'utilisation…

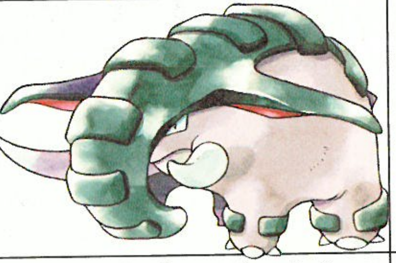
Un nombre incroyable de bonnes idées

Le jour et la nuit, ça vous dit quelque chose ? Dans Pokémon Or et Argent, la cartouche est dotée d'une horloge interne, qui lui permet de savoir quel jour et quelle heure il est exactement. Vous trouverez donc certains Pokémon uniquement le jour, la nuit ou encore certains jours de la semaine…



Une traduction française encore mystérieuse...

Mis à part Maril, Donfan, Lugia, Pichu, Snubble et quelques autres, on ne connaît pas encore les noms français de ces nouveaux Pokémon. Dès le mois prochain, une présentation de ces nouveaux Pokémon, avec encore plus d'informations sur les nouvelles créatures du jeu le plus vendu dans le monde !



Le mois prochain : suite des présentations


LA TETE DANS LES NUAGES
CENTRES DE JEUX VIRTUELS
Pendant les vacances venez surfer, skier, piloter...
Renseignements :
www.ltdn.com
08 36 68 20 25 (2,21 F/mn)
1 jeton acheté = 1 jeton offert
JANSPORT
AMERICA'S No.1 BACK PACK
PlayStation
Joypad
Les Carroz
Europe 2
m&m's

Les Astuces

par Kendy

La blague pourrie du mois :
- « Alors, ça fait combien de temps qu'il marche votre petit bout ? » demande une mère à une autre.
- « Ça va faire 6 mois. »
- « Ben dites donc, y doit être loin ! »

STAR WARS DEMOLITION




Machine : PSone
Version : Européenne

INVINCIBILITÉ

Entrez dans le menu « Préférences » qui se trouve dans les options de la page d'accueil, puis faites : L1 + R1. Tapez ensuite le code suivant : RAISE_THEM

Choisissez l'option « Préférences ».

En faisant L1+R1, un mode Secret vous permet d'entrer vos codes.

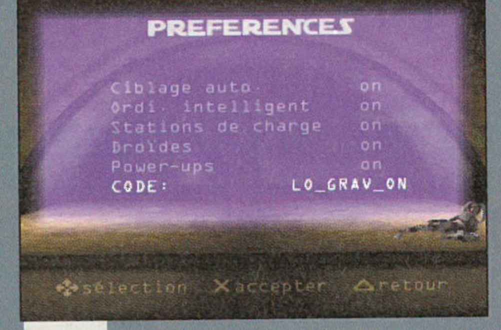
TOUS LES PILOTES

Entrez dans le menu « Préférences » qui se trouve dans les options de la page d'accueil, puis faites : L1 + R1. Tapez ensuite le code suivant : WATTO_SHOP



GRAVITÉ FAIBLE

Entrez dans le menu « Préférences » qui se trouve dans les options de la page d'accueil, puis faites : L1 + R1. Tapez ensuite le code suivant : LO_GRAV_ON



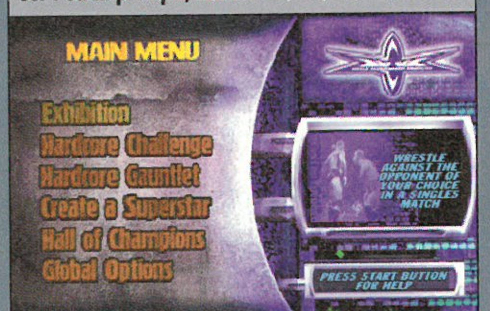
WCW BACKSTAGE ASSAULT




Machine : PSone
Version : Européenne

STAMINA INFINIE

Sur l'écran principal, faites : R1, R1, △, R1, R1, △



ARMES INDESTRUCTIBLES

Sur l'écran principal, faites : L1, R1, L1, R1, □, □

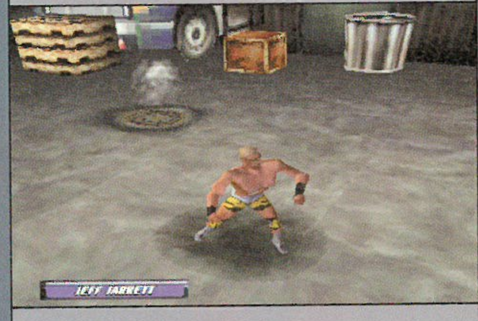
GROSSES CATCHEUSES

Sur l'écran principal, faites : R1, R1, △, △, L1, L1



PETITS CATCHEURS

Sur l'écran principal, faites : R1, R1, L1, L1, □, □



NOUVEAUX GROGNEMENTS

Sur l'écran principal, faites : R1, L1, R1, L1, △, △

GRAVITÉ FAIBLE

Sur l'écran principal, faites : R1, L1, L1, L1, □, △

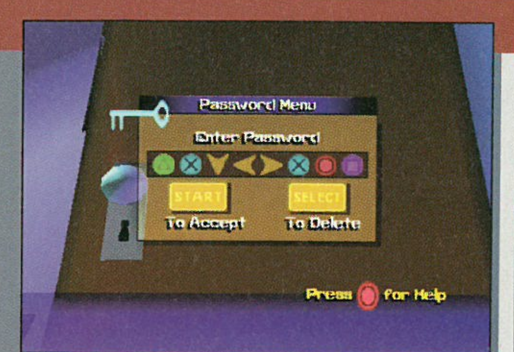
ARMY MEN AIR ATTACK 2




Machine : PSone
Version : Européenne

LES CODES DES NIVEAUX

Niveau 3 : △, ○, ↓, →, □, □, ↑, ↑
Niveau 4 : ✕, →, ←, ✕, ○, □, □, △
Niveau 5 : ↓, ↓, ○, □, ○, □, →, ✕



Niveau 6 : △, ✕, ↑, ←, →, ←, ○, △
Niveau 7 : →, □, →, ↓, ○, ✕, ✕, →
Niveau 8 : △, →, □, □, ○, ↓, ↓, ✕
Niveau 9 : ↑, ✕, □, ←, →, ○, ←, ←
Niveau 10 : △, ↑, ○, ✕, □, ↓, ↓, ↓
Niveau 11 : ○, ○, ↑, ←, →, ✕, △, □
Niveau 12 : →, ↑, ✕, →, ○, □, △, ○
Niveau 13 : ←, ←, △, ○, ✕, ✕, ↓, →
Niveau 14 : □, →, ○, ↑, ↓, □, ↓, ✕
Niveau 15 : ←, →, ○, ✕, □, ↓, ↓, ○
Niveau 16 : △, ○, ✕, →, →, ○, □, ↓
Niveau 17 : □, ↑, ↑, →, ←, □, ↓, ✕
Niveau 18 : ○, ✕, →, △, □, ↑, ✕, ✕
Niveau 19 : ↓, →, ✕, □, →, ↑, ○, ○
Niveau 20 : ↑, ✕, ○, ↑, ←, □, ○, ✕
Niveau 21 : ←, ○, △, ↓, ✕, ✕, ✕, ○
Niveau 22 : △, ✕, ↓, ←, →, ✕, ○, □

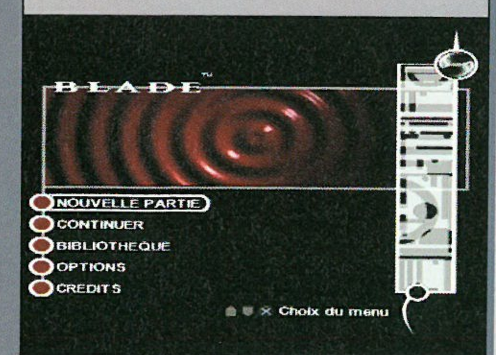



BLADE

Machine : PSone
Version : Européenne

MUNITIONS INFINIES

Sur l'écran des menus généraux, effectuez les manipulations suivantes : ↓, →, ↑, ←, L2, L1, R2, R1. Attention, pensez à activer l'astuce dans le menu Cheat !



Soyez habile de vos doigts sur cet écran.



Faites la Pause pour accéder au menu Cheat.



Et voilà !

VIE INFINIE

Sur l'écran des menus généraux, effectuez les manipulations suivantes : ←, ←, ←, →, L2, L1, R2, R1. Attention, pensez à activer l'astuce dans le menu Cheat !



FROGGER 2

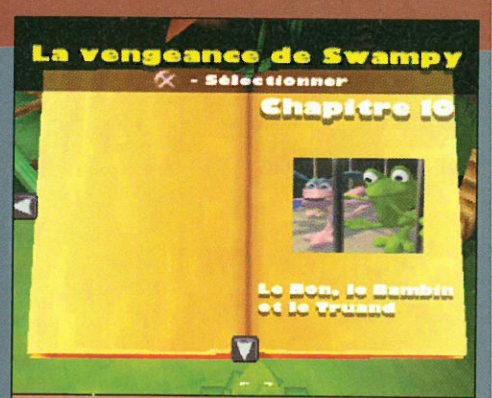


Machine : PSone
Version : Européenne

SÉLECTION DES NIVEAUX



Pendant le jeu, faites la Pause et maintenez enfoncé le bouton □ en exécutant les combinaisons suivantes : ↑, ↓, ←, →, →, →, ↓, ←



Effectuez la Pause avant d'enchaîner les combinaisons.

SAUTER LES NIVEAUX

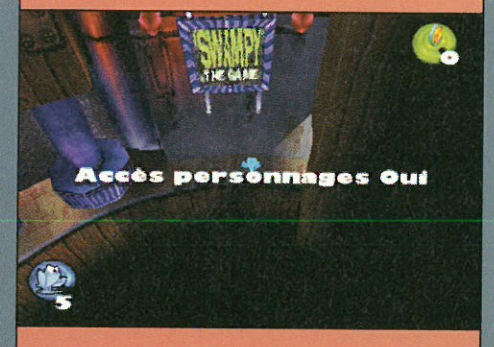
Pendant le jeu, faites la Pause et maintenez enfoncé le bouton □ en exécutant les combinaisons suivantes : →, ←, ↑, ↑, ↑, →, ←, ←

VIES INFINIES

Pendant le jeu, faites la Pause et maintenez enfoncé le bouton □ en exécutant les combinaisons suivantes : ↓, ↓, ↑, ↓, →, ↓, ↑, ↑

DÉBLOQUER TOUS LES PERSOS

Pendant le jeu, faites la Pause et maintenez enfoncé le bouton □ en exécutant les combinaisons suivantes : ←, →, ←, ←, ←, ↑, ←, ←

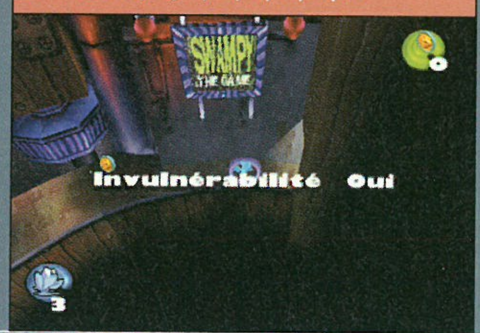


TOUS LES BONUS SONT DÉBLOQUÉS

Pendant le jeu, faites la Pause et maintenez enfoncé le bouton □ en exécutant les combinaisons suivantes : →, ↑, ↑, ↓, →, ↓, →

INVINCIBILITÉ TEMPORAIRE

Pendant le jeu, faites la Pause et maintenez enfoncé le bouton □ en exécutant les combinaisons suivantes : ←, ←, ↑, ←, ↓, →, →, →



Les Astuces par Kendy

LOONEY TUNES RACING



Machine : PSone
Version : Européenne

CIRCUIT ACME FACTORY

Sur le menu principal, faites : L2, R1, R2, △, ○, Select



Effectuez les bidouilles sur cet écran.





« Circuit Bonus » apparaît en bas de l'écran des courses.

CIRCUIT DUCK DODGERS SPEEDWAY

Sur le menu principal, faites : ○, ◁, □, □, R2, Select

CIRCUIT FOREST SPEEDWAY

Sur le menu principal, faites : △, R2, ◁, △, L1, Select

CIRCUIT GARDEN SPEEDWAY

Sur le menu principal, faites : R1, ▷, ◁, L1, □, Select

CIRCUIT PLANET CROIX SPEEDWAY

Sur le menu principal, faites : R1, □, ○, L2, △, Select

CIRCUIT PLANET Y

Sur le menu principal, faites : ▷, ◁, △, L2, L1, Select

CIRCUIT WACKYLAND

Sur le menu principal, faites : L1, ○, □, R2, △, Select

CIRCUIT DUCK DODGERS

Sur le menu principal, faites : L2, □, □, △, ○, Select

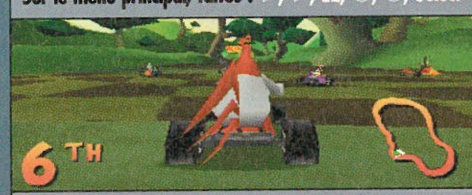
JOUER AVEC EVIL SCIENTIST

Sur le menu principal, faites : □, ○, L2, R2, △, Select



JOUER AVEC FOGHORN LEGHORN

Sur le menu principal, faites : ▷, ▷, L2, □, □, Select



JOUER AVEC GENIE

Sur le menu principal, faites : □, L1, R1, △, ○, Select



JOUER AVEC GOSSAMER

Sur le menu principal, faites : △, ○, R2, R1, □, Select



JOUER AVEC GRANNY

Sur le menu principal, faites : ○, △, △, L1, R1, Select



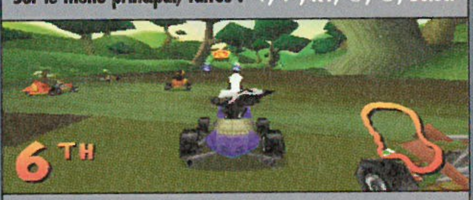
JOUER AVEC HECTOR

Sur le menu principal, faites : △, L2, L1, △, □, Select



JOUER AVEC PEPE LE PEW

Sur le menu principal, faites : ◁, ▷, R1, ○, □, Select



JOUER AVEC ROCKY

Sur le menu principal, faites : △, ◁, R2, ○, ○, Select



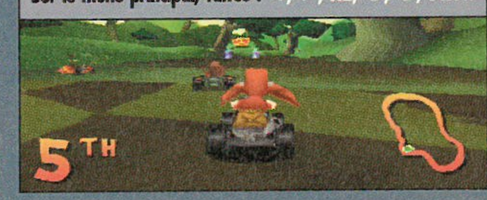
JOUER AVEC SYLVESTER

Sur le menu principal, faites : ◁, ◁, L1, △, ○, Select



JOUER AVEC YOSEMITE SAM

Sur le menu principal, faites : ◁, ▷, R2, □, ○, Select



BUFFY THE VAMPIRE SLAYER



Machine : Game Boy Color
Version : Internationale

LES CODES DES NIVEAUX

Niveau 1 : 3NKFZ8
Niveau 2 : 9MD1WV
Niveau 3 : XTN4F7
Niveau 4 : 5BVPL2
Niveau 5 : 9D6F0S
Niveau 6 : TSCNB4
Niveau 7 : CSJTQZ
Niveau 8 : BNPXZ9
Fin : GH9MR



La Scorebank

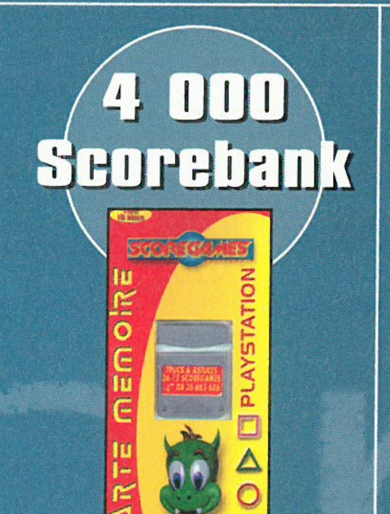
Découpez et conservez précieusement
les billets de 500 Joyscores.
Rendez-vous dans les boutiques Score-Games*
où vous pourrez vous procurer...

2 000 Scorebank



un ensemble multistick 8 en 1 pour manette PlayStation

4 000 Scorebank



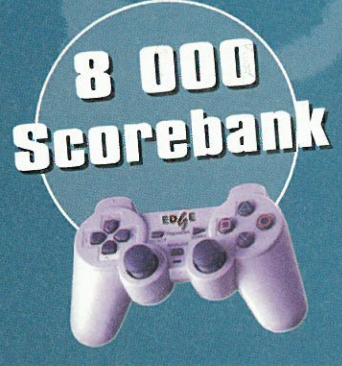
+ 10 F : 1 carte mémoire
PlayStation ou N64

6 000 Scorebank



+ 10 F : 1 manette turbo PlayStation

8 000 Scorebank



+ 30 F : 1 manette Dual Shock PlayStation
(valeur 199 F)

10 000 Scorebank

+ 50 F : 1 manette Dual Shock PlayStation
+
1 multiplayer PlayStation







SCOREGAMES
MULTIMEDIA

Joypad SCOREBANK

500 JOYSCORES







Joypad SCOREBAN

Les Astuces par Kendy

DRIVER



Machine : Game Boy Color
Version : Internationale

MENU CHEAT

Placez votre curseur sur « Undercover » du menu principal, puis faites ⇧, ⇧, ⇩, ⇩, ⇧, ⇩, ⇧, ⇩, ⇧, ⇧, ⇩, ⇩. Une option cheat devrait alors apparaître. Pour activer une astuce, il suffira de faire ⇨.

NIVEAU DE MIAMI

Stage 1 : Visage, Visage, Visage, Visage
Stage 2 : Pneu, Badge, Cône, Sirène rouge
Stage 3 : Feu de stop, Clé, Clé, Sirène bleue
Stage 4 : Cône, Cône, Cône, Badge
Stage 5 : Clé, Sirène rouge, Sirène rouge, Feu de stop
Stage 6 : Clé, Badge, Pneu, Sirène bleue
Stage 7 : Badge, Cône, Badge, Sirène rouge

NIVEAU DE LOS ANGELES

Stage 8 : Sirène rouge, Badge, Key, Tire Tread
Stage 9 : Cône, Sirène bleue, Sirène rouge, Sirène rouge
Stage 10 : Badge, Badge, Feu de stop, Cône

NIVEAU DE NEW YORK

Stage 11 : Sirène bleue, Clé, Clé, Clé
Stage 12 : Feu de stop, Pneu, Sirène rouge, Badge
Stage 13 : Clé, Badge, Badge, Cône
Stage 14 : Sirène rouge, Sirène bleue, Sirène rouge, Sirène bleue
Stage 15 : Pneu, Clé, Cône, Feu de stop

RAYMAN

Machine : Game Boy Color
Version : Internationale

99 VIES

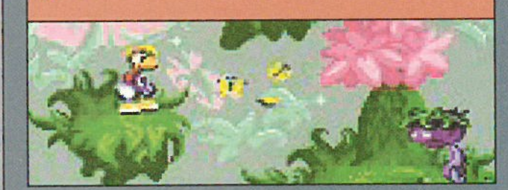
Pendant le jeu, faites la Pause puis effectuez les manipulations suivantes : A, ⇨, B, ⇧, A, ⇦, B, ⇩, A, ⇨, B, ⇧, A, ⇦, B. Attention, le code doit être entré de façon rythmée et à une vitesse assez rapide.

LA CARTE DU MONDE

Pendant le jeu, faites la Pause puis effectuez les manipulations suivantes : A, ⇦, A, ⇦, A, B, ⇨, B, ⇧, B, A, ⇦, A, ⇩, A

LE PLEIN D'ÉNERGIE

Pendant le jeu, faites la Pause puis effectuez les manipulations suivantes : B, ⇨, A, ⇧, B, ⇦, A, ⇩, B, ⇨



SPIDER-MAN



Machine : Game Boy Color
Version : Internationale

LES CODES DES NIVEAUX

Venom : H4BBC
Venom est battu : GVCBF
Venom et Lizard Man sont battus : QVCLF
Lab : G-FGN
Fin : S8KR6





X-MEN : MUTANT ACADEMY



Machine : Game Boy Color
Version : Internationale

PHOENIX

Sur l'écran-titre, faites : ⇩, ⇨, ⇩, ⇧, ⇦, ⇨, B + A
Un message vous avertira que l'astuce fonctionne.



APOCALYPSE

Sur l'écran-titre, faites : ⇨, ⇦, ⇧, ⇩, ⇦, ⇧, B + A

TARZAN



Machine : Game Boy Color
Version : Internationale

LES CODES DES NIVEAUX

Stage 2-1 : Croix, Croix, Lune, Croix
Stage 3-1 : Lignes verticales, Lignes verticales, Labyrinthe, Spirale
Stage 4-1 : Croix, Lunes, Triangle, Croix
Stage 5-1 : Triangle, Triangle, Lune, Lignes verticales
Stage 6-1 : Spirale, Labyrinthe, Croix, Triangle



LE MAGAZINE DU JEU SUR **PLAYSTATION** ET **PSone**

PlayStation

PS one MAGAZINE

Final Fantasy IX
l'ultime chef-d'œuvre

ISSN : EN COURS • NUMÉRO 03 • FÉVRIER 2001 • 49 F • BEL

En bonus : Projection Privée
Le Pacte des Loups

PS one MAGAZINE

Le magazine du jeu sur PlayStation et PSone

En vente le 8 février 2001

8 démos


Final
Fantas
(non joua


Batmar
the Fut
(jouable)


Ace
combat
(jouable)


Gran
Turismo
(jouable)


MediEvi
(jouable)


Spyro 2
(jouable)


Syphon
Filter 2
(jouable)


Tarzan
(jouable)

Courrier des lecteurs

Ça doit faire deux ou trois mois que vous êtes de plus en plus nombreux à réclamer plus de pages pour cette rubrique... Alors voilà, ce mois-ci, nous sommes heureux de vous en proposer trois (on attendait simplement que vos lettres soient plus nombreuses !). Sinon, pour les deux concours Zelda, arrêtez d'envoyer vos mails... s'il vous plaît !!!

Jail break

Cher Joypad,
Je suis un fervent admirateur de votre magazine depuis l'été 93. Je suis actuellement en prison, mais cela ne m'empêche pas d'acheter votre magazine, le top du top pour toutes les consoles confondues. Mais passons aux questions... Je voudrais savoir si Bandai prévoit de sortir un jour Les Chevaliers du Zodiaque sur PSone ? Et aussi, pourquoi l'écran LCD de la PSone coûte plus cher que la console elle-même ?
Sinon, j'ai lu la News sur Biohazard 4D... Peut-on espérer un jour voir tourner sur console des jeux en temps réel de cette qualité ? Si oui, quelle console serait assez puissante ?
Voilà, c'est tout. Salut à toute l'équipe et bonne continuation.

UN LECTEUR À LA SIGNATURE ILLISIBLE.

Salut l'ami,
Nous sommes flattés d'apprendre que même dans des conditions si... difficiles, tu trouves le moyen de te procurer notre canard ! Hum, en tout cas, j'espère que tu ne seras pas vexé par les photos de notre trombi de ce mois, hein, parce que ça n'a franchement aucun lien avec ta lettre... Pas d'humour mal placé, c'est un pur hasard bien sûr. Bon, allez, passons à tes questions maintenant ! Concernant un éventuel jeu PSone basé sur la série Les Chevaliers du Zodiaque tout d'abord, désolé mais rien n'est prévu pour le moment... Et puis, il y a vraiment peu de chances pour que ça vienne un jour. En général, les adaptations des séries TV en jeu vidéo se font lorsque lesdites séries sont au top de l'actu... Il y a bien eu des jeux sur Les Chevaliers du Zodiaque, mais il y a bien longtemps maintenant, à l'époque de la NES notamment. Cependant, vu que cette série fut vraiment populaire, et qu'une adaptation de Ken le Survivant est récemment sortie en import... On ne sait jamais. Mais bon, inutile de te faire des illusions pour autant ! Concernant l'écran PSone ensuite, sache que celui de Big Ben sera bientôt disponible au prix de 999 francs, ce qui pourrait être logiquement moins cher que l'écran officiel, c'est déjà ça. Et puis si c'est si cher, un écran PSone, c'est tout simplement parce que cette technologie, miniaturisée qui plus est, a un coût de fabrication très élevé. Pour les jeux en temps réel aussi beaux que Biohazard 4D, enfin, disons que ce n'est pas encore pour tout de suite... Alors, quant à savoir si l'on aura droit à ce genre de graphismes avec la génération 128 bits, disons qu'il faudra laisser le temps aux développeurs de nous montrer ce qu'ils peuvent tirer, à long terme, du hardware de la PlayStation 2, de la Xbox ou de la GameCube (pour la Dreamcast, c'est peu probable).

Tout le monde a la parole !

Bonjour à tous et à toutes !
Y aurait-il deux clans ? Les « Dreamcastiens » et les PS2 ? Au cas ou certains ne l'auraient pas remarqué, il est de bon ton en ce moment de dénigrer la PlayStation 2 et de maltraiter les heureux possesseurs de cette console de couillons. Je fais partie de ceux qui ont une Play Station 2 et j'en suis fier, n'en déplaise aux jaloux.
Avant, c'était la Dreamcast qui était dans le collimateur et, aujourd'hui, c'est au tour de la 128 bits de Sony ! Dans Joypad de décembre, vous semblez même parfois exclure les possesseurs de PlayStation 2 de vos lecteurs, en vous adressant aux autres comme si nous ne lisions pas le même canard (si, si, relisez-bien) ! On se fait allégrement traiter de gogos en essayant de nous faire comprendre qu'on s'est fait avoir par les rois du marketing !
Comme je sais que vous êtes suffisamment compétents pour savoir qu'on peut difficilement juger une console un mois après sa sortie, je vous soupçonne donc de mettre exprès la pression. Si ça, ce n'est pas de la stratégie marketing, alors qu'est-ce que c'est ?
Bonne année !

DENIS BEURNEL, DE VESOUL.

Les lettres comme la tienne, il y en a vraiment très peu... Alors, pour une fois qu'une missive nous parle de la PS2 sans être un coup de gueule, on se devait de la passer ! On comprend tous ton énervement, certes, mais en revanche on ne voit pas du tout à quoi tu fais référence avec ton couplet sur « l'exclusion » et sur la « pression » ! Nous, on ne fait que tester les jeux pour vous dire ce que l'on en pense... On vous fait part également des dires des développeurs quant à la difficulté de fabriquer des jeux sur cette console. C'est notre boulot que de vous informer ! Si un jeu PS2 est pourri, on ne va quand même pas vous le cacher... L'inverse est aussi vrai : qu'a-t-on dit de SSX ??? Alors non, effectivement, on ne conseille pas l'achat de la PlayStation 2 à nos lecteurs, POUR LE MOMENT en tout cas et pour les mêmes raisons évoquées dans les derniers magazines Pad.

Bleemcast change de nom ?

Salut à tous, j'ai quelques petites questions à vous poser...
Qu'en est-il de l'émulateur Bleemcast ?
Nos chères consoles risquent-elles d'attraper des virus avec l'apparition des disques durs et de l'accès à Internet ?
Sur PlayStation 2, les Memory Card PSone étant incompatibles, faudra-t-il finir une nouvelle fois tous nos jeux PSone pour bénéficier des bonus ?
Comment peut-on acheter une console valant 3 000 francs, et qui ne possède qu'un ou deux jeux valables ?
Voilà, merci d'avance pour vos réponses, merci pour votre bonne humeur et continuez comme ça.

TIBUS.

Hello Tibus,
D'après les infos que j'ai pu récupérer, Bleemcast est devenu : « Bleem for Dreamcast »... Ouh là, il y a du brainstorming là-dessous ! Bref, tout ça c'est bien joli mais quand sortira-t-il ? Eh bien on n'en sait rien ! Personnellement, je suis persuadé que le produit pose des problèmes de droits, qu'ils doivent être en train d'essayer de régler... Pour rester informé par la suite, connecte-toi de temps en temps sur le site officiel : **www.bleem.com.**
On passe à la suite, à savoir les compatibilités carte mémoire PS2-PSone... En fait, la PlayStation 2 est bien compatible avec les deux, mais il faut simplement respecter les formats en enregistrant les parties PSone sur une carte mémoire PSone, et les parties PS2 sur une carte mémoire PS2... Il est tout de même possible de stocker des sauvegardes de jeu(x) PSone sur une Memory Card 8MB, mais seulement en passant par le menu de navigation de ta PS2, voilà.
Et puis no comment pour la dernière question... Demande aux 160 000 Français qui ont craqué !

Du Half-Life et du RPG sur Dreamcast.

Salut tout le monde !
Voilà, j'avais envoyé un mail le mois dernier et pas de réponse, grosse déception...
Mais me revoilà avec d'autres questions !
À quand exactement Half-Life sur Dreamcast ?
Dans le n°102 de Joypad, vous disiez qu'un pack avec des mods comme Counter Strike ou Opposing Force sortirait spécialement pour le jeu en réseau. Sortira-t-il vraiment ?
Pourra-t-on y jouer en réseau à plus de 4, sans que le ping ne soit trop élevé et que cela ne devienne complètement injouable ?
À quand Eternal Arcadia en Europe sur Dreamcast ?
Phantasy Star Online est repoussé en juillet 2001, hein ? Évidemment, nous, les Européens, on est encore les premiers acheteurs et les derniers servis.
Quand Tales of Eternia sortira-t-il aux States ?
Parce qu'il est gentil Greg, mais le japonais pour un RPG, c'est pas top !
Voilà, c'est tout. Je voulais aussi vous dire que votre mag' écrase sans problèmes la concurrence : c'est le meilleur. Je vous en supplie, j'ai besoin de vos réponses, publiez ma lettre s'il vous plaît... Ce serait mon plus beau cadeau de Noël !

ROMAIN.

Eh bien mon cher Romain, tu n'es pas le seul à t'impatienter quant à la première version console de Half-Life ! Sans cesse repoussé, le hit de Valve est désormais prévu pour le 22 février... Aux États-Unis ! Rassure-toi cependant, la version PAL devrait suivre de près ! Ensuite, il est effectivement prévu qu'une version online du jeu, uniquement jouable en multi-joueurs, sorte quelques mois plus tard... On n'a pas encore de date définitive, on ne peut pas non plus te dire si ça sera bien jouable (cf. le ping), mais en tout cas, il devrait comprendre de nombreux mods comme le fameux Counter Strike !!! Ça va être sympa, quoi.
Sinon, côté RPG, Eternal Arcadia devrait logiquement sortir le mois prochain, tout en français. Phantasy Star Online, lui, a bien été repoussé, mais seulement à fin mars 2001, ce qui devrait te ravir. En revanche, Tales of Eternia n'est pas encore prévu aux US, désolé.

Pour nous contacter

LA RÉDACTION :
redacpad@club-internet.fr

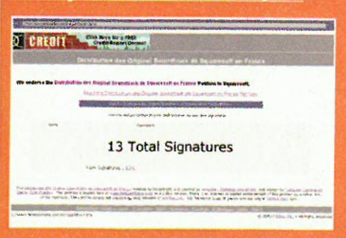
T.S.R. : morisse@club-internet.fr
TRAZOM : trazom@club-internet.fr
GREG : ghellot@hfp.fr
GOLLUM : jchieze@hfp.fr
CHRIS : cdelpierre@hfp.fr
ELWOOD : ftarrain@hfp.fr
RAHAN : gszriftgiser@hfp.fr

Pour nous écrire

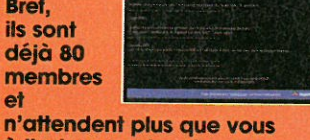
Joypad, courrier des lecteurs,
124, rue Danton, TSA 51004,
92538 Levallois-Perret Cedex

Du côté du Net, spécial réclamation de lecteurs...

- Guy the Fighter, du site Ultimates Gamers, a eu la bonne idée d'organiser une pétition sur le Net, visant à faire comprendre aux éditeurs qu'il y a un large public pour les OST (Original Soundtrack) de jeux vidéo ! Il en a marre de devoir débourser tant de thunes dans ces BO en import, et il a raison ! Cette pétition vise Squaresoft dans un premier temps, mais se globalisera si elle rencontre assez de succès... Allez donc la signer, enfin vous faites comme vous voulez hein, en tapotant l'URL suivant : www.petitiononline.com/ost



- L'ami Buzzfuzz, quant à lui, a décidé de monter un site communautaire sur Quake III Arena version Dreamcast... Le truc marrant, c'est qu'il a monté ce site depuis sa console ! Pas mal. Bref, ils sont déjà 80 membres et n'attendent plus que vous à l'adresse suivante : www.dreamquake3.fr.st



- Luc Lembezat, de son côté, monte un concours qui a l'air sérieux (mais qui reste un peu cher, tout de même !)... L'idée est sympa, puisqu'il s'agit en quelque sorte d'une espèce de marathon du jeu vidéo automobile, en 24 heures non stop (« 24 Heures Jeu Vidéo Automobile », c'est le nom exact du concours) ! Vous trouverez toutes les infos sur la page de la compétition : perso.wanadoo.fr/24.heures.jeu.video.automobile

Il a trouvé 10 excellents titres sur PlayStation 2 !

Si je prends ma plume en cette belle journée de décembre, c'est pour vous faire part de quelques remarques qui me semblent judicieuses. En effet, je ne peux contenir ma surprise lorsque je vois la teneur du courrier... Eh, les mecs, arrêtez de vous battre ! On s'en fout de savoir quelle est la meilleure console, tant qu'il y a de bons jeux ! Je sais qu'il est dommage que certains jeux ne sortent que sur une seule console, mais cela ne contribue pas à déterminer si une console est nulle ou pas. Réfléchissez bien, vous êtes tous capables de trouver au moins une dizaine d'excellents titres sur chaque machine ! Alors, arrêtons ces misérables batailles de gamins pour savoir si l'ogre Sony dévorera le monstre Microsoft. Ce qui compte c'est la qualité des jeux, pas celle de la console... Bon, après cette petite mise au point, passons aux questions !

À quand un ISS développé par KCET sur Dreamcast ?

Est-il possible que Rainbow Six sorte un jour en PAL sur Dreamcast ? Proposera-t-il une compatibilité clavier, souris, link et le jeu en réseau ?

Est-il possible de se connecter à Internet en France avec une Dreamcast japonaise ? Si oui, peut-on mettre un modem 56K sans que cela ne pose de problème ?

En feuilletant le magazine d'avril 99, dans le dossier sur Shenmue, j'ai remarqué que nombre d'images du jeu n'apparaissaient pas dans le jeu final. C'est quoi ce bordel ? Pourquoi l'AM2 n'a-t-elle pas inclu dans le premier épisode des éléments déjà développés ? Voilà, merci bien de me répondre et bonne continuation. Continuez d'évoluer comme vous l'avez fait ces quatre dernières années, vous êtes tout simplement le meilleur mag' de la planète (hors Japon, je ne lis pas le japonais...).

FAY-CI, FAY-ÇA

Ta mise au point est tout à fait justifiée, certes, et nous avons toujours tenu le discours du : « ce qui compte, c'est le soft ! »... N'empêche que je ne sais pas comment tu as fait pour trouver : « une dizaine d'excellents titres » sur PlayStation 2, au hasard. T'es super-fort ! OK, je plaisante, que tout le monde se détende sur-le-champ. Allez, répétez tous après moi : « Ce qui compte c'est les jeux ! », « Ce qui compte c'est les jeux ! », « Ce qui compte c'est les jeux ! »... Voiiiiià, passons aux questions maintenant...

Tout d'abord, sache que la géniale équipe d'ISS Pro Evolution, KCET, ne bosse toujours pas sur une version Dreamcast de leur chef-d'œuvre. Cependant, Winning Eleven (c'est le nom de la série au Japon) reviendra très bientôt, en mars pour être plus précis, dans un cinquième épisode sur PlayStation 2 ! Sans vouloir me la jouer devin, je dirais qu'il est quasiment certain que ce jeu figure sur ta liste des 10 excellents titres de la PS2... On l'espère en tout cas !

Quant à Rainbow Six en PAL, eh bien, tu dois déjà avoir la réponse à ta question... À moins que tu ne sois pas encore passé par la rubrique Test Officiel (jette un coup d'œil dans les Zooms également, il y a une surprise « Made in USA » aussi) !

Sinon, le seul moyen de te connecter à Internet via une Dreamcast japonaise, c'est d'utiliser un CD Dreamkey (il faut avoir un pote qui a une DC PAL, par exemple...) et de suivre les instructions. C'est aussi simple que ça, et ça marchera logiquement tout aussi bien avec un modem 56 K (on n'a pas essayé mais bon, a priori ça ne devrait pas poser de problème).

Allez, on passe tout de suite à Shenmue (j'adore en parler, ça me file des frissons). L'anecdote suivante devrait répondre à ta question... Tu sais que Shenmue sera décliné en plusieurs chapitres ? Bien. Il faut savoir maintenant que, à la base, il était prévu que Shenmue 1 propose, dans le même jeu, les deux premiers chapitres de la saga (Yokosuka + Hong Kong, donc). Les photos inédites que tu as vu dans le mag en avril datent de cette époque et sont tirées du passage à Hong Kong... Le truc, c'est que pour des raisons de planning, l'équipe de Yu Suzuki a dû finalement couper le jeu en deux pour ne proposer finalement que le premier chapitre du jeu, au Japon. Voilà, on peut donc considérer ces photos comme des images inédites de Shenmue 2 (qui comprendra, lui, 4 chapitres en tout, sur 6 GD Rom) ! Il faut tout de même savoir qu'entre-temps, le moteur de Shenmue a été amélioré et que le jeu sera encore plus beau !

Le lecteur du mois

Ah ! En ce moment, il y a un nouveau concept qui monte, dans les jeux vidéo : l'anticipation... C'est génial l'anticipation, très intelligent. Prenons un exemple... Votre pote vient de s'acheter la Play Station 2, tout fier de lui (et tout fauché aussi). Là, vous lui dites : « Mais pourquoi tu l'as achetée ? ». Lui, il vous répond : « Ben, c'est évident ! Dans six mois, il y a WipEout Fusion qui sort, dans un an c'est Gran Turismo 3 et dans un an et demi Metal Gear Solid 2 ! »... Alors là, forcément, l'anticipation c'est vraiment épatant !

Et puis votre pote, il a d'autres arguments en plus, qui valent eux aussi le détour... « Ben attend, c'est une nouvelle console qui coûte vachement chère, donc elle est mieux ! ». Il peut dire encore : « Ben en fait, j'ai fait comme les autres. Si tout le monde achète la PlayStation 2, c'est qu'elle est mieux, pardi ! »... C'est sûr que face à de tels arguments, il n'y a rien à répondre.

Mais attention, si votre pote sent qu'il a peut-être fait une petite bourde en achetant la PlayStation 2, il pourra encore vous sortir l'excuse du siècle. Vous connaissez le : « Je peux pas, j'ai piscine ! » ? Eh bien, c'est dépassé ! Maintenant, on dit : « Mais elle fait lecteur DVD »...

« Chérie, tu as fait la vaisselle ? »
« Non, mais elle fait lecteur DVD. »

« Edouard, vous n'avez pas rendu votre rédaction ! »
« J'aurais bien voulu madame, mais elle fait lecteur DVD. »

Vous voyez, ça marche pour tout ! Rien à dire, chez Sony ils ont tout compris. Pourquoi ont-ils fait une console en forme de pavé ? Ben, pour qu'elle tienne mieux dans le tiroir de la commode ou dans le placard à balais, voyons ! Parce que les Japonais, ils mettent tout là-dedans ! Après avoir acheté leur PlayStation 2 (35 heures de file d'attente) et le jeu de feux d'artifice dont ils rêvaient tous, ils se sont jetés sur un RPG super-innovant, avec des graphismes révolutionnaires, un gameplay unique, un jeu qui mérite complètement de s'écouler à 3 millions d'exemplaires : Dragon Quest VII !

Ben moi, après tout ça, je n'ai qu'une chose à dire : « Lénine, rendors-toi ! »

THOMAS PALPANT.

Mon cher Thomas, ton analyse ma foi fort originale a le mérite de nous avoir bien fait bien rigoler, en cette difficile soirée de bouclage... Merci bien. C'est ainsi avec grand plaisir que nous t'avons élu « lecteur du mois », un titre honorifique s'il en est... Et puis un peu de bonne humeur, ça fait du bien, ça peut parfois permettre de relativiser, afin d'éviter de tout péter par exemple. Tenez, ce soir, RaHaN a perdu toutes ses sauvegardes de FFIX. Très énervé, il a lancé un : « Pu..., foutue carte mémoire de chie, je vais la péter en deux ! ». Je lui ai alors dit : « Attend RaHaN, ne fait pas ça, elle fait lecteur DVD... ». Incroyable, ça a marché.

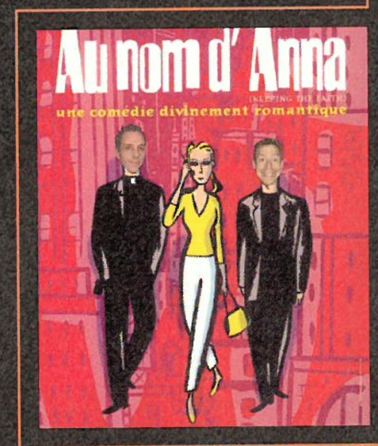
La rédac' à l'affiche...

Je l'avais dit il y a un an pile, que j'allais vous faire un cadeau. J'ai un peu de retard mais voilà, comme je l'avais dit à maître Gollum, le voilà votre cadeau de Noël... Quand je pense que vous gagnez triple salaire et que je vous fais un cadeau... Ah lala ! Bon, ben voilà, je vous laisse pour le moment, bon tournoi de ISS, je vous maîtrise tous !

Jèr

PS : n'oubliez pas, le ridicule ne tue pas !

Mais non, bien sûr que le ridicule ne tue pas ! En fait, pour tout te dire, nous, on adore être ridicules... D'ailleurs nous faisons profiter à tout le monde de deux de tes petits montages, les meilleurs à notre goût... Voilà, grâce à toi, on a de nouveaux trucs débiles à afficher dans la salle des tests ! On te remercie tous pour ces zolis cadeaux. Tenez, d'ailleurs on va t'en faire un nous aussi... Il ne te reste plus qu'à me mailer ton adresse précise ! C'est ça, l'esprit de Noël.





Profitez de cette offre exceptionnell d'abonnement à Joypad

1 an (11 n^os avec ses booklets) — **385 F** (1)

+ la trottinette — **459 F** (2)

Total — ~~844 F~~ (3)

Pour vous, seulement — **599 F**

soit 29 % de réduction



Trottinette en aluminium repliable. Livrée avec un sac de transport - Frein sur la roue arrière - Plateau avec grip anti-dérapant - Poignée en mousse - Bague de serrage rapide et réglable - Roues translucides, diamètre 100 mm - Poids : 3,2 kg
Dimensions repliée : L 62 cm x H 20 cm x l 12 cm
Hauteur dépliée : 90 cm

© Philippe Pluyette (photo non contractuelle)

BULLETIN D'ABONNEMENT

À renvoyer accompagné de votre paiement dans une enveloppe affranchie à : Joypad service abonnements - BP 2 - 59718 LILLE CEDEX 9 — DPJ

☐ **Oui, je m'abonne 1 an (11 n^os + 11 booklets) à Joypad + la trottinette au prix exceptionnel de 599 F seulement au lieu de ~~844F~~.**

NOM ____________________

PRÉNOM ____________________

ADRESSE ____________________

CODE POSTAL ☐☐☐☐☐ VILLE ____________________

e-mail : ____________________

Je joins mon règlement à l'ordre de Joypad par :

☐ Chèque bancaire ☐ Mandat-le

☐ Carte bancaire n° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐

Expire le ☐☐ ☐☐

Date et Signature obligatoires :

(1) Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux. (2) Prix public généralement constaté, TVA à 19,6% incluse. Livrée 4 à 6 semaines après réception de votre premier magazine. (3) Vous pouvez acquérir les magazines et la trottinette séparément aux prix indiqués ci-dessus. Offre réservée aux nouveaux abonnés, en France métropolitaine, dans la limite des stocks disponibles et jusqu'au 31 mai 2001. Abonnement Belgique : JOYPAD, rue Charles Parenté, 11 .1070 Bruxelles. 1 an (11n^os) : 2300 FB. N° bancaire : 210.0981122-19. Conformément à la Loi informatique et liberté du 6 janvier 1978 (article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ☐.



Comme promis le mois dernier, un Joypad Achats consacré essentiellement à des manettes, ce mois-ci, avec la gamme Blaze. Bonne nouvelle également pour les possesseurs de PS2 : Bigben commercialise une Memory Card moins chère que l'officielle, mais approuvée par Sony !

Camaïeu de manettes PlayStation !





Manette Palmpad Junior

À la base, ce Palmpad junior part d'une bonne idée : proposer une solution pour les plus jeunes joueurs, dont les mains quoi qu'on en dise, sont légèrement défavorisées (car plus petites) face à des pads plus traditionnels... De prime abord : niveau design, ça plaît de suite. C'est mignon, ça brille, c'est correctement équilibré. La taille s'adresse bien entendu aux joueurs de 6/10 ans. Mais à côté de cela, plusieurs choses gênent : d'abord, les boutons R2 et L2 sont décentrés de la tranche vers le dos de la manette, et adoptent une forme qui les rend d'autant plus glissants qu'ils sont glacés et lisses. La croix directionnelle offre une bonne accroche grâce à de nombreux picots, mais en contrepartie, considérant l'enthousiasme des jeunes joueurs, ils risquent de vite s'abîmer les pouces dessus. En outre, les boutons Start et Select sont très petits et très proches, heureusement ils sont rarement d'une grande utilité pendant le jeu. La manette offre également un ralenti et un turbo... mais pas de stick analogique ! Il s'agit d'une manette digitale toute bête, qui n'est pas repérée du tout par une PlayStation 2, et ne permet donc pas de jouer correctement à un bon paquet de softs prévus pour l'analogique ! Elle vibre peu, bref, sa réelle utilité se trouve fortement entamée par ses problèmes de compatibilité et certains défauts de son design, qui sont de belles contradictions avec la cible visée. Décevant, donc.

Distributeur : Fire International
Prix : 129 F
Machine : PSone



Manette Scarab

Le cas du Scarab me laisse un sacré goût de mystère (ndlr : aux griottes c'est génial...) dans la bouche. Pour être plus précis, je n'en vois pas l'intérêt. Je suis peut-être un peu bête, mais à part un minime gain de place, je ne comprends pas en quoi cette manette « pliable » peut intéresser un joueur lambda. Car les deux branches du Scarab se replient l'une contre l'autre. Mais du coup, la manette perd énormément en ergonomie. Elle est trop massive, et les boutons de la tranche, trop collés les uns aux autres et pas assez proches des doigts, deviennent alors peu utilisables. Les sticks analogiques sont également trop proches des deux parties escamotables, et à l'usage, celles-ci gênent les deux pouces. La croix directionnelle, enfin, offre une réponse correcte, mais lorsque la manette est ouverte, ses huit directions se trouvent légèrement décalées, ce qui pose quelques problèmes pour les jeux à la Street par exemple. Enfin, les boutons Start, Select et Analog, au centre de la manette sur la partie masquée en position fermée, sont purement et simplement inaccessibles pendant le jeu. Je vais résumer fort simplement mon sentiment vis-à-vis du Scarab : un gadget rigolo 2 minutes, totalement inutile et certainement pas valable pour un gamer qui se respecte.

Distributeur : Fire International
Prix : 199 F
Machine : PSone

Manette Blaze 3D Viper

Un pad façon « mastoc » que ce 3D Viper. Sa base offre la même chose que la plupart de ses concurrents, c'est-à-dire un turbo (ou autofire), et un slow (ralenti). Aucune fonction inédite, le 3D Viper ne joue pas là-dessus pour se différencier. C'est en effet ce côté croix directionnelle qui est unique : au lieu des habituels pivots ou boutons, on trouve en effet un mini-stick comme celui de la Neo-Geo Pocket. Il cliquette bien sur les huit directions, offre une grosse résistance... ça change radicalement nos habitudes. Du moins à première vue... J'ai donc ressorti un bon vieux Street pour juger de l'efficacité de l'accessoire : première constatation, il faut compter un temps d'adaptation, la manette standard exigeant des mouvements beaucoup plus exagérés par rapport à celle-ci pour sortir la moindre boule de feu. Passé ce temps d'adaptation, les réactions de cette 3D Viper sont plutôt bonnes. Néanmoins, il faut savoir que le système s'adresse aux joueurs tranquilles : car précise et de faible ampleur, cette « croix directionnelle » nécessite maîtrise et calme. Les acharnés rateront tous leurs coups ! Pour le reste, elle offre une prise en main correcte (quoique je la trouve un peu massive), et le grip anthracite permet de l'avoir bien en main. Par contre, il n'est pas d'une qualité exceptionnelle, alors taillez-vous bien les ongles si vous voulez éviter d'y laisser des marques. Considérant son prix, c'est une bonne alternative, pour les joueurs précis. N'oubliez pas cependant, qu'elle n'est pas à la norme Dual Shock (les boutons ne sont pas analogiques).

Distributeur : Fire International
Prix : 149 F
Machine : PSone



Memory Card Mad Catz 8Meg

Moi, je la trouve bien chère tout de même cette Memory Card PS2. 300 balles, c'est le prix d'un jeu ou presque, et c'est d'autant plus frustrant qu'on peut difficilement s'en passer de cette Memory... Heureusement, les constructeurs vont commencer à faire les leurs en limitant les coûts. Le premier à commercialiser la sienne n'est autre que Bigben Interactive. Outre un prix un peu plus attractif, cette Memory Card offre une qualité globale excellente : un design correct, un package comprenant la Memory plus un boîtier de protection, et des étiquettes auto-collantes, bref, le minimum requis. De plus, ce modèle est passé par l'approbation de Sony, il est donc quasiment officiel. Ses capacités restent bien entendu les mêmes que le modèle normal : elle n'offre pas plus de blocs. Son seul réel défaut, c'est qu'elle ne tient pas bien dans l'espace Memory Card des boîtes de jeux PS2... pas de quoi en faire un plat. Du bon.



Distributeur : Bigben Interactive
Prix : 249 F
Machine : PlayStation 2

Joypad mode d'emploi

Un mois de janvier placé sous le signe du Japon... enfin de Keiko surtout. L'occasion pour la rédaction de s'essayer au japonais, entre deux galères de tests.



19 DÉCEMBRE

>>>>> 16 : 22

Angel et Willow arpentent les rues de Pigalle en cherchant une guitare et des cordes de basses. En passant devant deux femmes de « petite vertu », l'une d'elles alpague Angel en lui lançant : « Hé, la Joconde, viens par ici ! »

>>>>> 21 : 35

Keiko et Miyuki arrivent à l'aéroport. Venu les chercher, Greg leur demande si elles ne sont pas trop fatiguées après leurs douze heures de vol. D'une endurance à toute épreuve, nos deux Japonaises répondent : « Ah , il n'y a pas un endroit où on peut faire la fête ? ». Voilà donc Greg, décontenancé, en route pour la pizzeria où se trouve le reste de la rédac et Aymeric, un ancien de chez nous.

>>>>> 22 : 41

Julo et Aymeric, qui ont quelques notions de japonais, échangent des mots avec Keiko et Miyuki. Aymeric : « Ouah, j'suis sous lecharme ! Comment je regrette trop de pas avoir continué le jap ! » Julo : « Ouais, tu m'étonnes, je retourne à la fac demain ! »

>>>>> 23 : 50

Toujours pendant le dîner, la serveuse manque de tomber et de renverser les plats sur la copine de Keiko. Tout le monde se retient de rire.
Greg: « Ça va, vous ? »
La serveuse : « Oui, mais ma cheville en a pris un coup. »
Et là-dessus, elle part en boitant. Tout le monde est mort de rire.

>>>>> 00 : 05

Après quelques secondes d'observation, Willow lance à RaHaN : « RaHaN, tu t'es limé les dents ? »

20 DÉCEMBRE

>>>>> 15 : 15

Pour baptiser le nouveau caméscope de « La Joconde », Angel et Willow décident de tourner un remake d'une scène du projet *Blair Witch*. Les expressions d'horreur de Willow rampant dans le couloir de Joystick surpassent l'Emotion Engine. Une performance digne de l'Actor Studio.

>>>>> 23 : 32

Angel, qui a enchaîné les blagues vaseuses que Greg a bien du mal à traduire à Keiko, en relance une bien bonne. Keiko à Greg : « Ne dis rien, encore une blague de cul, pas vrai ? »

27 DÉCEMBRE

>>>>> 19 : 20

Willow, Kendy, TSR, Angel et Carole dans le métro.
TSR : « Vous savez quel film on devrait aller voir à sa sortie ? *Les Âmes Perdues* ! »
Kendy : « Heu... ça parle de quoi ? Y a des SWAT ? »

>>>>> 21 : 35

Willow : « Je sais que ça va faire intello mais... »
Angel : « Non, ne t'inquiète pas Jean, sorti de ta bouche, ça fera jamais intello. »

28 DÉCEMBRE

>>>>> 15 : 04

Une semaine après s'être acheté un Pocket PC à 4 000 francs, Kendy arrive à la rédac et lance :
« Personne veut me le racheter ? Je le vends 2 500 balles. C'est pour m'acheter le nouveau modèle à 4 900 francs. »

29 DÉCEMBRE

>>>>> 16 : 55

Kendy, revenu du restaurant chinois avec à manger pour trois jours, se bâfre d'un mets d'une lourdeur incroyable. Gana (Joystick) qui s'inquiète de son taux de cholestérol se voit répondre par Kendy : « La sole frite, c'est pas gras ! »

4 JANVIER

>>>>> 17 : 35

Greg parvient enfin à se connecter sur le Net avec Phantasy Star Online. Problème, il s'agit d'une preview française, et Greg ne peut pas utiliser son perso super-balèze. Le voilà donc à recréer un perso vite fait, un petit gros, coupe afro, du nom d'Arnold.

>>>>> 19 : 43

Après être tombé sur une bêta-testeuse anglaise, un journaliste espagnol qui prenait ses photos en même temps que nous, Greg rencontre finalement son bon ami Douglas, testeur pour la revue concurrente Console Max. Ils partent à l'aventure, dans l'espoir de terminer au moins une mission, convaincus de leur force de frappe.

>>>>> 22 : 00

Kendy en voit de toutes les couleurs pour tester Toy Racer. Après avoir fait tous ses branchements, il s'aperçoit que le jeu est exclusivement online. La prise de téléphone la plus proche est à l'autre bout de la salle. Il trimballe tout le matos et refait tous les branchements bien comme il faut. Une fois de plus, quelque chose ne va pas, il s'aperçoit qu'il faut une DC française. Pas de bol, c'est reparti pour un tour. Changement de console. Cette fois, c'est la télé qui ne prend pas la console. Kendy commence à péter les plombs. Suivant les conseils d'Angel, il décide d'utiliser la télé de Chris juste à côté. Résultat, il renverse une canette de Coca sur le téléphone et les manettes qui traînent.
Après cette rude épopée, tout semble marcher, il lance le jeu. Horreur, il faut un mot de passe pour accéder au serveur !

>>>>> 22 : 53

Dernière manœuvre désespérée, il tente d'entrer des mots de passe au hasard. « Tareum. Merde, c'est pas le bon. »

>>>>> 23 : 00

Kendy appelle Gollum : « Bon ben, laisse tomber, apparemment, Toy Racer on ne va pas pouvoir le tester. »

>>>>> 23 : 11

Kendy le spécialiste des SWAT demande à Angel :
« - Hé Angel, dans Rainbow 6 il y a 4 équipes, il y a Delta, Charlie, Bêta et la quatrième c'est quoi ?
- Ben Alpha...
- Ah ouais, mince... » (il repart tête baissée).

8 JANVIER

>>>>> 14 : 06

Patrick, notre photographe, demande à TSR : « C'est quoi déjà le vieux jeu que vous aimez bien ? Miam-miam ?... », TSR : « Euh, tu veux parler de Pac-Man ? »
Patrick : « Oui, c'est ça ! »

>>>>> 14 : 57

RaHaN, qui dans un exploit surhumain, s'est levé à 7 heures du mat pour aller découvrir la Xbox, est complètement crevé. Il est en train de taper un test, quand d'un seul coup, il renverse son café sur son clavier, ses manettes, ses dossiers, etc. On se précipite tous pour éponger et il lance à ce moment-là : « Les clopes, sauvez les clopes ! »

>>>>> 15 : 59

Kendy parvient à faire croire à Julo qu'il a trouvé une bande-annonce de Shenmue 2 sur Internet. Julo s'asseoit devant le PC et attend que la page se charge. Arrivé devant la « bande-annonce », il se rend compte qu'il ne s'agit que d'une farce dans laquelle on voit des personnages dessinés grossièrement se mettre des coups de boule. Julo s'attrape le visage entre les mains, il est décomposé.